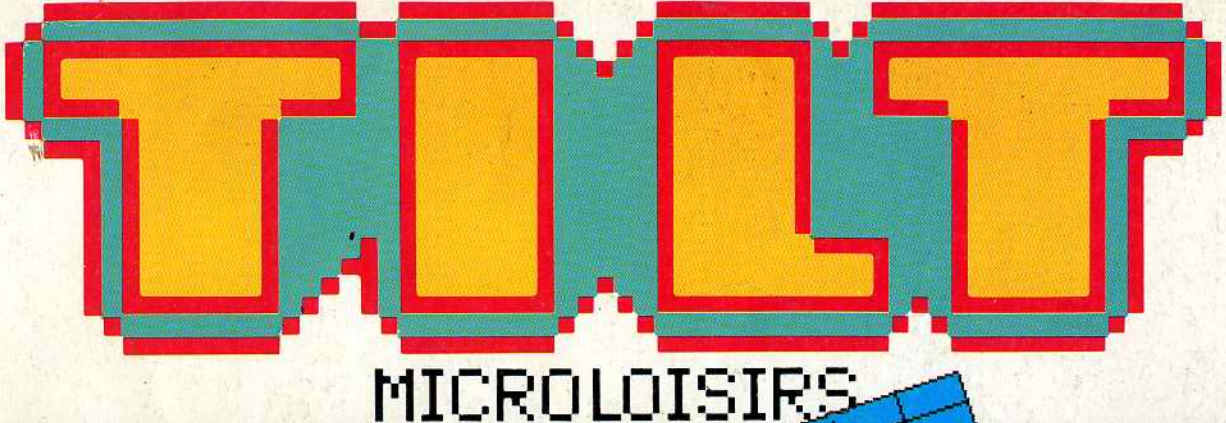


MICROLOISIRS

Exclusif : le CDI, ordinateur du futur ?

PING

PONG

J. TESSEYRE

SPECIAL 69 : découvrez les jeux à deux ! ● Arcade : les nouveautés de la rentrée ● Initiation : les secrets de vos jeux préférés ● Concours P.A.O. : les résultats ● Création : le shoot-them-up facile ! ● 3615 TILT : gagnez un tas de cadeaux ! ●

N°69 SEPTEMBRE 1989. 24 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,00 FS. CANADA : 5,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

M 3085 - 69 - 24,00 F

3793085024005 00690


PLUS UN POSTER EXCLUSIF!
LES JUSTIC
"DEPECHEZ-VOUS... ET QUE JUSTICE SOIT FAITE!"
Cette offre exeptionnelle est valable durant tout l'été. C'est une exclusivité française.
RAMBO III TM
DATA EAST
AMSTRAD 100%: 85% "Il est excellent"
TOP du Mois dans MICRONEWS: "Un des plus beaux jeu d'arcade que je connaisse sur CPC."
HIT dans TILT: "Un programme d'action très accrocheur"
RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHA


3 HEROES CELEBRES AU SERVICE DE LA LOI ET DE LA DEMOCRATIE...3 JEUX TITANESQUES... REUNIS DANS UNE COMPILATION DE PRESTIGE!!
AMSTRAD
ROBOCOP TM
!!DEMENT!!
UN AUTOCOLLANT ROBOCOP DANS CHAQUE BOITE!!
HIT dans TILT: "Tous ceux qui ont aimé le film seront satisfaits par ce jeu qui a su en conserver l'esprit."
AMSTRAD 100%: 90% "ROBOCOP va vous faire exploser les neurones...mieux, il est excellent!"
ROBOCOP TM & © 1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.
BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.
TOP du Mois dans MICRONEWS: "Un soft indémodable!"
AMSTRAD 100%: 85% "Que ceux qui fréquentent les salles d'arcade se joignent à nous...ils ne le regretteront pas."
JOYSTICK D'OR pour la meilleure adaptation de jeu d'arcade.
AUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

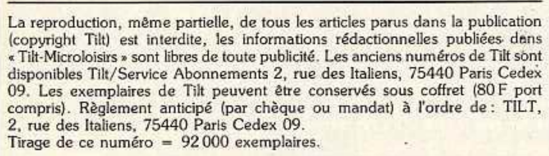
Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

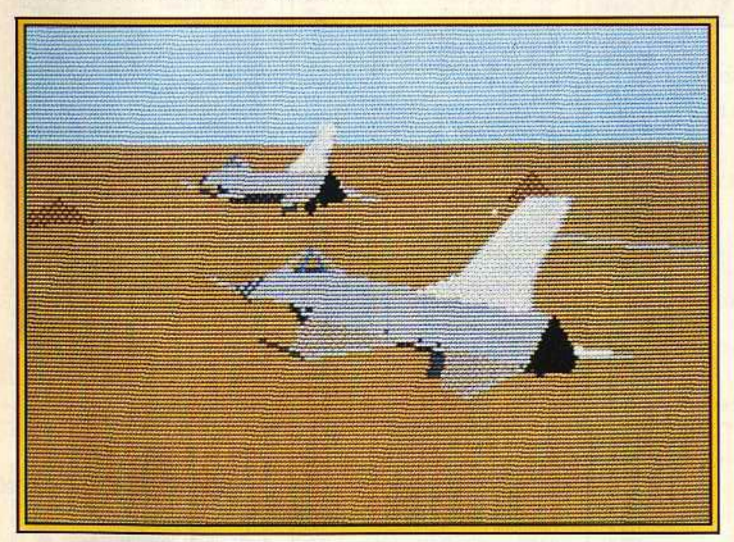


Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 2e trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 69



***Les jeux à deux : formez une escadrille avec* Falcon.**

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.



Rainbow Islands : *un cocktail de rêve et d'action.*



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ∅ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ∅ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES JUSTICIERS	145/195
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
COMMAND PERFORMANCE	119/185
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BUTCHER HILL	99/149
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
COLOSSUS BRIDGE 4.0	120/169
CHICAGO 90'S	145/195
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOMINATOR	95/145
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GUNSHIP	180/239
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/195
LICENCE TO KILL	99/149
LE MAITRE ABSOLU	/195
LAST DUEL	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
NAVY MOVES	99/169
OPERATION WOLF	95/145
PURPLE SATURN DAY	145/195
PAC LAND	95/145
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	95/145
RENEGADE 3	89/139
RUN THE GAUNTLET	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/139
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
SKATE OR DIE	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SUPER SCRAMBLE	99/149
STORMLORD	89/139
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	139/169
THUNDERBIRDS	125/145
TIME SCANNER	99/149
THE DEEP	89/139
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	65/95
VINDICATORS	89/139
VIGILANTE	99/149
VICTORY ROAD	89/139
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	119/169
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BUFFALO BILL	145/195
BLASTEROIDS	95/145
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS ATTRACTIONS	120/169
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/169
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
DOUBLE DETENTE	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND SLAM MONSTER	115/169
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	/225
HILLSFAR	/225
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	65/95
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MINI PUT	65/95
MENACE	99/149
NAVY MOVES	125/195
OPERATION WOLF	95/135
PERMIS DE TUER	109/169
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
RUNNING MAN	99/149
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
STORMLORD	95/145
STAR TREK	99/149
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
THE TRAIN	65/95
TOM ET JERRY	120/190
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	120/189
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/135
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRIGOLY	/295
ULTIMA 5	/325
VIGILANTE	95/145
WORLD TOUR GOLF	65/95
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	109/169
ZAC MC KRACKEN	/179
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
COMPILATIONS :	
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE(IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
BATMAN	120
CRAZY CARS 2	120
CAPTAIN FIZZ	125
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RUNNING MAN	120
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
ROBOCOP	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
THUNDERBIRDS	145
TIGER ROAD	120
THUNDERBLADE	95
WEC LE MANS	120
XYBOTS	120
3D POOL	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
ZYBEX	95/
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
MASTER COLLECTION	295
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
SPECIAL ACTION	295
ARKANOID 2	289
AARGH	289
AIRBONE RANGER	245
APOLLO 18	95
BUFFALO BILL	295
BATTLEHAWKS 1942	245
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CIRCUS ATTRACTIONS	245
COLOSSUS BRIDGE 4.0	225
CRAZY CARS 2	249
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
DEMON'S WINTER	295
DOUBLE DRAGON	245
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON	430
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GRAND SLAM MONSTER	290
GOLD RUSH	345
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HALLS OF MONTEZUMA	245
HILLSFAR	245
HEROES OF THE LANCE	245
KULT	245
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LA LEGEND DE DJEL	220
LORD OF CONQUEST	95
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MILLENIUM 2.2	249
MINI PUT	95
MEURTRE A VENISE	245
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	295
OPERATION JUPITER	245
PERMIS DE TUER	245
POLE POSITION 2	195
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
RACK EM	245
SENTINEL	295
STEEL THUNDER	295
SPACE QUEST 3	345
SORCERER LORD	245
SUPERMAN	245
SERVE & VOLLEY	235
TEENAGE QUEEN	220
TARGHAN	265
TEST DRIVE 2	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
U.M.S	245
ULTIMA TRIGOLY	390
ULTIMA 5	295
WATERLOO	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
688 ATTACK SUB	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
SUPER PACK	295
LES BEST D'US GOLD	295
MASTER COLLECTION	269
PRECIOUS METAL	225
5 STARS	239
AARGH	185
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
AFRICAN RAIDERS	195
AFTERBURNER	239
BUFFALO BILL	269
BATTLETECH	225
BATTLECHESS	245
BATTLEHAWKS 1942	245
BLASTEROIDS	195
BARBARIAN 2	185
CASTLE WARRIOR	195
CHARRIOT OF WRATH	245
CIRCUS ATTRACTION	245
CRAZY CARS 2	235
CHESSMASTER 2000	225
DOMINATOR	245
DOUBLE DETENTE	195
DEMON'S WINTER	285
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	295
FORGOTTEN WORLDS	185
F 16 COMBAT PILOT	235
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II VF	345
GAUNTLET 2	195
HAWKEYE	245
JAWS	195
KICK OFF	245
KING OF CHICAGO	295
KULT	245
KING QUEST 4	295
LA LEGENDE DE DJEL	215
MICROPROSE SOCCER	239
NEW ZEALAND STORY	195
NAVY MOVES	245
NIL DIEU VIVANT	289
OPERATION WOLF	185
PALADIN	269
PERMIS DE TUER	195
POPULOUS	225
RICK DANGEROUS	245
ROCKET RANGER	269
R.V.F HONDA	225
ROBOCOP	195
RUNING MAN	245
REAL GHOSTBUSTERS	199
SLEEPING GODSLIE	289
SPHERICAL	225
STOMLORD	195
SILKWORM	195
STAR COMMAND	295
SPACE QUEST 3	345
SKWEEK	225
TINTIN SUR LA LUNE	245
THUNDERBIRDS	289
TARGHAN	245
WEIRD DREAMS	295
WATERLOO	289
XYBOTS	245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195

SOLDES COCONUT :	
ARTICFOX	99
BARD'S TALES	99
BEAM	145
CIRCUS GAMES	115
GARY LINEKERS SUPERSKILLS	99
MARBLE MADNESS	99
MACADAM BUMPER	99
OUT RUN	99
PLATOON	95
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	115

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

PRECIOUS METAL	245
PREMIER COLLECTION	245
MEGA PACK	245
TRIAD	295
ARCHIPELAGOS	225
BUFFALO BILL	245
BLOOD MONEY	245
BATTLEHAWKS 1942	245
BLASTEROIDS	249
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CHARIOT OF WRATH	269
COLOSSUS CHESS 10	245
CRAZY CARS 2	215
DOUBLE DETENTE	245
DRAGON NINJA	245
DENARIS	195
DRAGON'S LAIR	345
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	345
FORGOTTEN WORLDS	195
FALCON	295
FALCON MISSION	225
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAND PRIX CIRCUIT	260
GUNSHIP	245
GAUNTLET 2	245
KINGDOM OF ENGLAND	295
KICK OFF	265
KULT	245
LES PORTES DU TEMPS	285
LORD OF THE RISING SUN	295
LA LEGENDE DE DJEL	220
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	245
NEW WEALAND STORY	245
NIL DIEU VIVANT	289
OTHELLO KILLER	245
OUT RUN	149
OPERATION WOLF	210
PERMIS DE TUER	195
POPULOUS	225
RICK DANGEROUS	245
RAMPAGE	245
RUNING MAN	245
RUN THE GAUNTLET	245
SLEEPING GODS LIE	289
SHOOT EM UP CONST. KIT	245
SILKWORM	225
SKWEEK	195
SUPER HANG ON	240
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
THE KRISTAL	285
TV SPORTS	315
TIGER ROAD	225
VIGILANTE	195
WATERLOO	289
XYBOTS	195
ZAC MC KRACKEN	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GLOBAL COMMANDER	265
ICE HOCKEY	295
JOURNEY	390
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
BLACK BELT	255
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS POUR SEGA :

CONTROL STICK	145
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :

+ SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295

JEUX :

ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKING CREW	295
XEVIOUS	295

JOYSTICKS :

NES ADVANTAGE	395
SPEEDKING NINTENDO	165
WISMASTER INFRAROUGE	490

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5

3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5''1/4

5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	**190**

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	4490
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	6990
MEGA ST1 MONOCHROME	7056
MEGA ST1 COULEUR	8598
MEGA ST2 MONOCHROME	11207
MEGA ST2 COULEUR	12156
MEGA ST4 MONOCHROME	14765
MEGA ST4 COULEUR	15714

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3''5 DF	1290
MDA30 3''5 DF	990
RF542R 5''1/4	1790

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1224	2990
COULEUR PHILIPS 8801	2390

IMPRIMANTES :

LASER SLM804	13579
STAR LC10 COMPLETE	2390
STAR LC10 7 COULEURS	2790
STAR LC 24/10	3790

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79

AMIGA :

AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3''5 CA880	990

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
ERGOSTICK	245
3 WAY WICO	320
RACEMAKER	295
COBRA	490
ULTIMATE SANS FIL	450
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

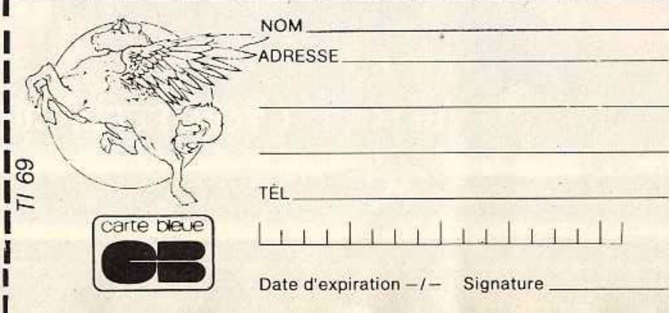
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



TI 69

NOM

ADRESSE

TÉL

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

THE STORY

Certains des titres les plus vibrants de ces derniers mois sont prése
compilations d'Elite. Tous les quatre seront disponibles cet été et d'
l'anné



VOL 1 16 BIT
- IKARI WARRIORS
- BUGGY BOY
- BEYOND THE ICE PALACE
- BATTLESHIPS

VOL 2 8 BIT
- SPACE HARRIER
- LIVE 'N LET DIE
- OVERLANDER
- BEYOND THE ICE PALACE
- HOPPING MAD

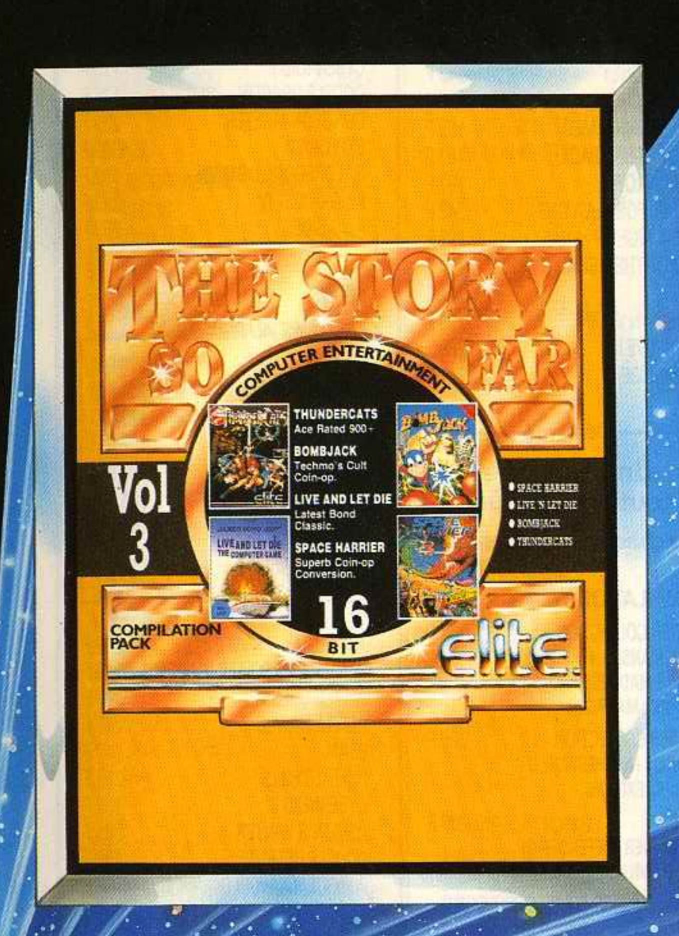
A paraître: Th

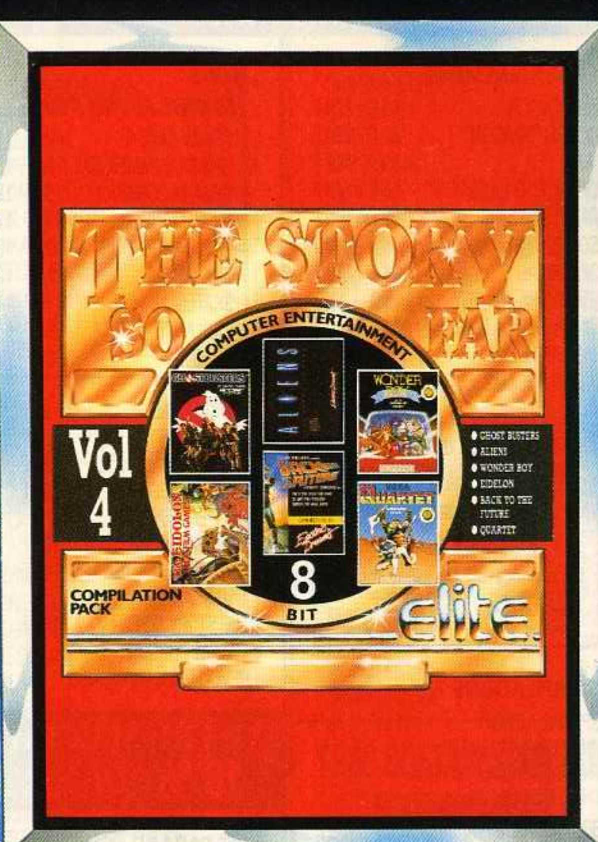
EDITION

UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEI

SO FAR . . .

tés dans les quatre premiers "Chapitres" de la nouvelle gamme de utres Chapitres sont prévus pour la fin de l'année 1989 et le début de 1990.





VOL 4 8 BIT
- GHOST BUSTERS
- ALIENS
- WONDER BOY
- EIDELON
- BACK TO THE FUTURE
- QUARTET

VOL 3 16 BIT
- SPACE HARRIER
- LIVE 'N LET DIE
- BOMBJACK
- THUNDERCATS

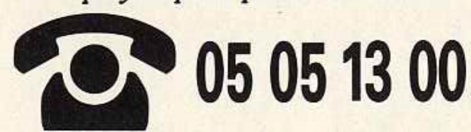
Story So Far . . .

: ETE 1989

PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 8989900



Ne payez plus pour acheter...



Starsoft vous offre l'appel.



AMSTRAD

PROCHAINEMENT

BLOODWICH	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
KULT	139 F	189 F
LICENCE TO KILL	95 F	145 F
PANIC STATIONS	95 F	145 F
SOLEIL NOIR	ND	ND
SPHERICAL	89 F	139 F
STARWARS TRILOGY	ND	ND
TINTIN SUR LA LUNE	139 F	189 F
VIGILANTE	89 F	139 F
WEIRD DREAMS	147 F	197 F

MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7
Le répondeur : Un geste simple
Vous mentionnez Le Nom du Logiciel
Votre N° de Membre Disc ou Cassette
Votre Nom Votre Mode de Règlement.

COMPILATIONS

SPECIAL ACTION (DRILLER+CAPT BLOOD+THE VINDICATORS+OLYMPIC CHALLENGE+S.D.I.)	119 F	179 F
BEST OF VOL II (FOOTBALL MANAGER II+HOTSHOT+ZOMBI+TETRIS+LE NECROMANCIEN)	129 F	189 F
ARCADE MUSCLE (STREET FIGHTER+BIONIC COMMAND+ROAD BLASTERS+1943+SIDE ARMS)	119 F	139 F
INCROWD (KARNOV+PREDATOR+GRYZOR+TARGET RENEGADE+BARBARIAN+PLATOON+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL)	139 F	165 F
GIANTS (GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN+ROLLING THUNDER)	119 F	139 F
DEFIS DE TAITO (TARGET RENEGADE+ARKANOID I+ARKANOID II+BUBBLE BOBBLE+FLYING SHARK+SLPFIGHT)	139 F	194 F
GAME SET & MATCH II (MATCH DAY 2+CRICKET+BASKETMASTER+SNOOKER+SUPERHANG ON+GOLF+CHAMPIONCHIP SPRINT TRACK AND FIELD)	109 F	149 F
COMMAND PERFORMANCE (MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+CHOLO+BOB SLEIGHT+SHACKLED+LEVIATMAN+XENO+TRANTOR)	119 F	

NEWS

LES NEWS AU PRIX STAR!

CRAZY CARS II	95 F	121 F
GAMES SUMMER EDIT	89 F	139 F
INDIANA JONES	85 F	135 F
NIGEL MANSELL	77 F	122 F
RICK DANGEROUS	92 F	139 F
SILK WORM	82 F	122 F
SKATEBALL	119 F	149 F
VIGILANTE	89 F	115 F
XYBOTS	89 F	139 F

BUTCHER HILL	97 F	147 F
FORGOTTEN WORLD	93 F	139 F
JACK NICKLAUS GOLF	134 F	162 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
OBLITERATOR		147 F
PERMIS DE TUER	109 F	162 F
SOCCER SPECTACULAR	141 F	186 F
TIMESCANNER		149 F
THE STORY SO FAR V2	142 F	165 F
TRIVIAL PURSUIT		250 F
REVOLUTION FRANÇAISE		

OFFRE SPÉCIALE *
-10 % *pour toute commande de 3 logiciels*

HIT PARADE

3 D GRAND PRIX	114 F	144 F
AIRBORN RANGER	136 F	179 F
BLASTEROID	97 F	147 F
CHUCK YEAGER	97 F	143 F
DRAGON NINJA	89 F	139 F
GARY LINEKER HOTSHOT		139 F
GUNSHIP	139 F	179 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
LAST DUEL	89 F	139 F
LAST NINJA II	115 F	143 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
OPERATION WOLF	89 F	139 F
PACMANIA	93 F	143 F
RAMBO III	89 F	139 F
ROBOCOP	97 F	137 F
TITAN	127 F	167 F
VINDICATORS	89 F	139 F

ATARI

PROCHAINEMENT

AQUAVENTURA	225 F
B.A.T.	247 F
BLOOD MONEY	243 F
BLOODWICH	243 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CHAOS STRIKE BACK	183 F
DRAGON LORD	197 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FRIGHT NIGHT	195 F
LORD OF THE RISING	197 F
PIRATE	247 F
RAINBOWN WARRIOR	259 F
TEST DRIVE II	288 F
XENOPHOBE	247 F

Dément !
Un catalogue tout en couleurs
à chaque commande

COMPILATIONS

MASTER COLLECTION (NIGEL MANSELL+MARBLE MADNESS+HOTSHOT+FOOTBALL MANAGER II)	254 F
PREMIER COLLECTION (NEBULUS+NETHERWORLD+ZYNAPS+EXOLON)	239 F
TRIAD (STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN+BARBARIAN)	289 F

1+1+1=3 SOFTS POUR LE PRIX D'UN !

PACK COIN UP - AFTERBURNER - R TYPE - SUPER HANG ON	229 F

HIT PARADE

ADVANCED RUGBY	197 F
AFRICAN RAIDER	219 F
AIRBORN RANGER	247 F
ARCHIPELAGOS	249 F
ARKANOID 2	184 F
BARBARIAN II	168 F

CHESS MASTER 2000	225 F
COSMIC PIRATES	197 F
CRAZY CARS II	247 F
CYBERNOID II	170 F
DOUBLE DRAGON	179 F
DUNGEON MASTER	235 F
EXPLORA II	307 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
KING QUEST IV	299 F
RING SIDE	259 F

NEWS

LES NEWS AU PRIX STAR!

F 16	179 F
FALCON	211 F
MISSIONS FLACON	177 F
POPULOUS	196 F
R.V.F. HONDA	199 F
ROCKET RANGER	223 F
SILK WORM	158 F
SKATEBALL	199 F
WEIRD DREAMS	222 F

ASTEROTH	210 F
BALANCE OF POWER (Ed. 1990)	249 F
BATTLE CHESS	269 F
BATTLE HAWKS	247 F
BEAM	247 F
BUFFALO BILLS	259 F
CYBERNOID II	169 F
DEMON'S WINTER	286 F
DOUBLE DETENTE	186 F
FORGOTTEN WORLD	186 F
GOLD RUSH	247 F
GD MONSTER SLAM	239 F
HELL RAISER	221 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
KICK OFF	247 F
KING OF CHICAGO	319 F
KULT	247 F
LEGEND DE DJEL	219 F
LICENCE TO KILL	199 F
NAVY MOVES	239 F
NEW ZEALAND STORY	184 F
NIGHT DAWN	239 F
PALADIN	266 F
PHOBIA	221 F
RICK DANGEROUS	274 F
ROBOCOP	197 F
RUNNING MAN	247 F
SAVAGE	197 F
SLEEPING GODS	261 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
THUNDERBIRDS	245 F
TIME SCANNER	239 F
TINTIN SUR LA LUNE	235 F
TOM & JERRY	269 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
TRIVIAL PURSUIT (REV. FRANÇ.)	288 F
WATERLOO	245 F
XYBOTS	199 F

PC & COMPATIBLES

NEWS

BUFFALO BILL	259 F
CRAZY CARS II	259 F
CURSE OF THE AZUR BOND	317 F
FINAL FRONTIER	269 F
HILLSFAR	288 F
KULT	247 F
LEGEND DU DJEL	219 F
MOTORMASSACRE	259 F
NIL, DIEU VIVANT	298 F
PERMIS DE TUER	259 F
RED STORM RISING	299 F
SENTINEL	274 F
STREET FIGHTER	186 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F
TOTAL ECLIPSE	274 F
TRIVIAL PURSUIT REVOLUTION FRANÇAISE	288 F
WATERLOO	259 F

MINITEL 3615 Clubtel* STAR

Ne cherchez plus, les Nouveautés au meilleur prix sont chez Starsoft !

AMIGA

PROCHAINEMENT

GHOST & GOBBLINS	243 F
R V F HONDA	259 F
RAINBOWN WARRIOR	259 F
TOWER OF BABEL	259 F
XENON 2	243 F

NEWS

LES NEWS AU PRIX STAR !

FALCON	204 F
POPULOUS	196 F
RICK DANGEROUS	223 F
OTHELLO KILLER	199 F
SILK WORM	179 F

BUFFALO BILL	259 F
CHARIOTS OF WRATH	274 F
DRAGON NINJA	230 F
F.O.F.T.	269 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
INDIANA JONES	239 F
KICK OFF	247 F
KULT	235 F
LICENCE TO KILL	195 F
LORD OF RISING SUN	288 F
MISSION FALCON	190 F
NEW ZEALAND STORY	232 F
NIGHT DAWN	269 F
PHOBIA	245 F
POWER DROME	239 F
FALCON MISSIONS	190 F
ROBOCOP	293 F
SAVAGE	199 F
TANK ATTACK	259 F
TIME RUNNER	239 F
TIME SCANNER	249 F
TINTIN SUR LA LUNE	235 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
VIGILANTE	154 F
WATERLOO	288 F
WICKED	288 F
XENON 2	245 F
XYBOTS	199 F

HIT PARADE

AIRBORNE RANGER	266 F
AFRICAN RAIDER	219 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BALANCE OF POWER (Ed. 1990)	288 F
BATTLEHAWKS 1942	211 F
BEAM	259 F

BLOOD MONEY	243 F
BUTCHER HILL	168 F
COLOSSUS CHESS X	249 F
CRAZY CARS 2	216 F
DARK SIDE	266 F
DELUXE PAINT III	749 F
DEMON'S WINTER	286 F
DUNGEON MASTER	223 F
EXPLORA II	301 F
FLYING SHARK	269 F
FORGOTTEN WORLDS	186 F
GOLD RUSH	247 F
GUNSHIP	269 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
GUNSHIP	245 F
HAWKEYE	240 F
HYBRIS	245 F
HYPERDROME	239 F
MICROPROSE SOCCER	219 F
NAVY MOVES	239 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
RUNNING MAN	244 F
SUPER HANG ON	239 F
SWORD OF SODAN	247 F
TEST DRIVE II	279 F
T.D.2 SC CALIFORN	190 F
T.D.2 SC CARS	190 F
TIMES OF LORE	279 F
TV SPORTS	317 F
VINDICATORS	197 F
ZANY GOLF	259 F

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL (CAPT BLOOD+XENON+ ARKANOID 2+CRAZY CARS)	249 F
PREMIER COLLECTION (NEBULUS+NETHERWORLD+ EXOLON+ZYNAPS)	239 F

CONSOLES

XE-XL

LA CONSOLE XE	990 F
ARCHON	122 F
BALLBLAZER	122 F
CHOPLIFTER	124 F
COLONIAL CONQUEST	314 F
DARK CHAMBERS	150 F
DONKEY KONG	149 F
EASTERN FRONT	84 F
FRIGHT NIGHT	144 F
FOOD FIGHT	144 F
FOOTBALL	84 F
JOUST	84 F
JUNGLE HUNT	129 F
MIDNIGHT MAGIC	150 F
MOON PATROL	90 F
STAR RAIDERS	124 F
TENNIS	94 F
WAR GAME CONST. SET	208 F

ATARI 2600

CONSOLE VCS 2600	581 F
ASTEROIDS	102 F
ASTROBLAST	118 F
BASEBALL	118 F
BATTLE ZONE	90 F
BOXING	102 F
CALIFORNIA GAMES	158 F
CHESS	107 F
CROSS BOWN	122 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DARK SHAMBERS	122 F
DEFENDER	91 F
DESERT FALCON	136 F
DIG DUG	102 F
DOUBLE DUNK	134 F
ENDURO	110 F
F 14 TOMCAT	139 F
FIRE FIGHTER	110 F
FOOTBALL SOCCER	86 F
GALAXIAN	90 F
GHOSTBUSTERS	90 F
GRAND PRIX	110 F
JOUST	90 F
JUNGLE HUNT	90 F
KUNG FU SUPERKICKS	110 F
PACMAN JR	120 F

PC ENGINE NEC

1300 KM GRAND PRIX	474 F
BIG MAN WORLD	118 F
DEVIL HERO LEGEND	531 F
F1 PILOT	427 F
FANTAZY ZONE	278 F
GYARAGA 88	234 F
KATO & KAN SHOW	245 F
MOTOR ROADER	427 F
OVERHAULED MAN	427 F
P 47	542 F
PACLAND	450 F
R TYPE	336 F
R TYPE II	462 F
SPACE HALLIA	289 F
VIGILANTE	399 F
WORLD COURT TENNIS	474 F
YAKATTOCHU-KI	118 F

TRÈS SOFT LA RENTRÉE !

POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS :
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS :
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

JOYSTICKS & PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICKS

CRYSTAL	~~179 F~~	129 F
JY2		59 F
QUICK SHOT 2		79 F
KONIX SPEEDKING		109 F
PRO STANDARD		139 F
NAVIGATOR		149 F

DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD	
10 DISQUETTES 3"	189 F
5 DISQUETTES 3"	95 F
POUR AMIGA PC	
10 DISQUETTES 3"1/2	109 F
10 DISQUETTES 5"1/4	66 F

BOITES DE RANGEMENT

POUR 40 DISQUETTES 3" 3"1/2	89 F
80 DISQUETTES	129 F
50 DISQUETTES 5"1/4	89 F
100 DISQUETTES	129 F

Pour la disponibilité de nos logiciels, nous contacter au 05.05.13.00.

TI 69

BON DE COMMANDE N° 509 *(libellé en lettres majuscules)*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 Francs			
		Frais de Port et Emballage			+ 15 Francs
		C.R.			
		TOTAL			

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration ____/____ Signature :

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT

**** La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...***

à retourner à :

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES
STARSOFT
B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43.96.57.83 - 43.96.57.84

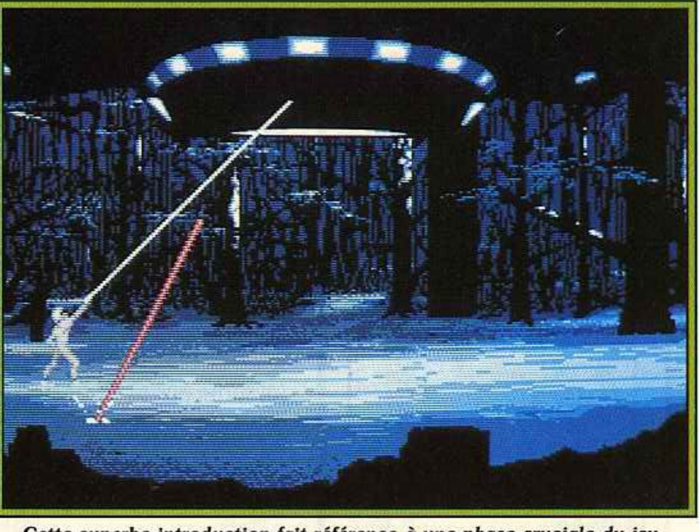
N° Client (si connu) ____
NOM ____
Prénom ____
Date de naissance ____
Adresse ____
Ville ____
Code Postal ____ Tél. ____

MODE DE REGLEMENT

☐ Chèque ☐ Mandat-Poste ☐ Contre Remboursement (+20 F)

Les Voyageurs du temps : la Menace

Premier épisode d'une série, cette aventure sur *Amiga* fait l'unanimité chez les professionnels. Prenant, ce jeu est l'un des gros titres de la rentrée.


Cette superbe introduction fait référence à une phase cruciale du jeu.

Une grande première pour l'équipe de Delphine Software : leur prochain titre est un jeu d'aventure graphique animé en 3D ! On était en droit d'être sceptique quant à la qualité d'un jeu d'aventure créé par des spécialistes du jeu d'action (*Bio Challenge* et *Castle Warrior*), il n'en est rien. Dès les premières minutes de jeu, on sent tout de suite qu'il s'agit d'un produit d'une qualité exceptionnelle. Avec *les Voyageurs du temps*, le jeu d'aventure français vient de franchir le dernier obstacle qui le séparait des grands maîtres anglo-saxons tel que Sierra-on-Line ou Lucasfilm Games. Nos lecteurs auront sûrement remarqué qu'il n'y habituellement pas de jugement sur les logiciels dans les avant-premières. Mais dans le cas présent, nous ne prenons pas beaucoup de risques : vu la qualité, ce jeu va certainement faire un tabac.



Gare aux moustiques !


Des graphismes étonnants.


Un paysage de rêve.


Un cerbère peu commode.

La Menace est le titre du premier épisode des *Voyageurs du temps*. Il retrace les évolutions et rebondissements d'une lutte sans merci entre les Terriens et les Crughons en l'an 4315. Ces extra-terrestres sont des adversaires si redoutables que les humains n'ont trouvé qu'une seule parade valable contre leurs attaques : le SDI. Ce système de défense agit à la fois sur l'esapce, en empêchant les vaisseaux ennemis de pénétrer dans l'atmosphère, et sur le temps en prévenant tout invasion à partir du passé. L'avance technologique de l'époque permet, en effet, aux antagonistes de maîtriser le voyage dans le temps. Tenace, les Crughons décident de saboter le SDI avant qu'il ne soit construit. Leur tactique consiste à remonter dans le temps afin de placer les bombes à retardement dans le passé, aux endroits précis où se « trouveront » les éléments principaux du SDI. Au bout d'une attente de quelques milliers, voire quelques millions d'années, les bombes effectueraient ainsi leur œuvre de destruction ! Grâce à leurs services d'espionnages, les Terriens découvrent le plan des Crughons. Des agents du Conseil, nommé le Triangle, sont immédiatement envoyés dans le passé afin de retrouver ces bombes. Et c'est là que vous intervenez, vous, le héros involontaire de cette saga spatio-temporelle, le grain de sable qui va bouleverser tout le déroulement de cette aventure. Laveur de carreaux du vingtième siècle, vous découvrez accidentellement un télétransporteur temporel... C'est le début d'une passionnante histoire.

Le jeu se gère complètement à la souris. Le scénario, captivant, met l'accent sur des pièges et des indices essentiellement visuels. Chaque scène (plus de 120 au total) est servie par de somptueux graphismes, fins et détaillés. Les bruitages n'étaient pas encore intégrés sur la version *Amiga* que nous avons vue. En revanche, les fonds musicaux sont superbes ! Arrêtons là les superlatifs, gardons-en pour le test de la version définitive qui sort en octobre. (*Amiga* et *ST*, puis *PC*). Dany Boolauck



En pleine époque médiévale !


Rencontre avec le châtelain.


Visite au monastère, plaque tournante des Crughons.

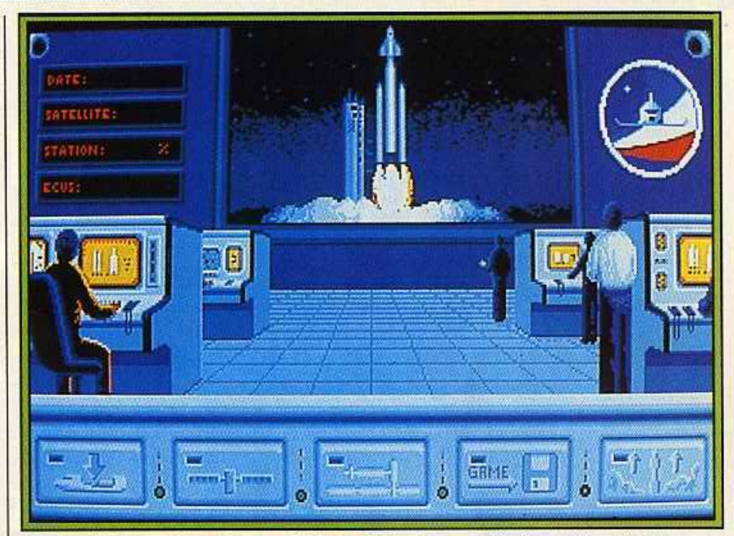

Retour vers le futur !

European Space Simulator

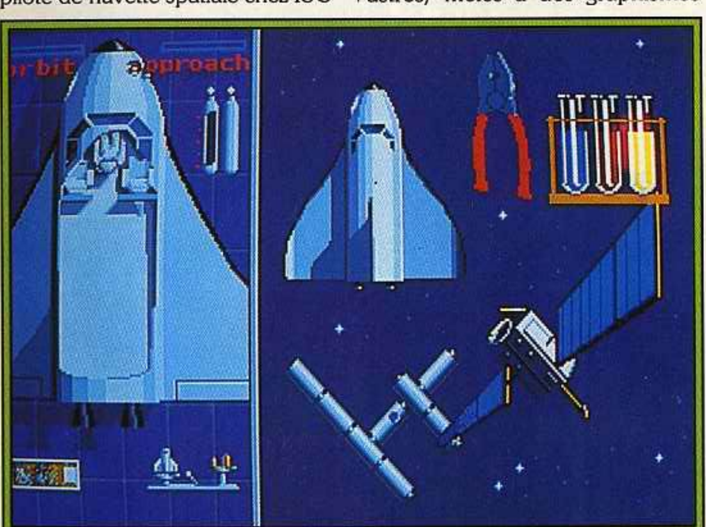
Enfin une simulation spatiale française ! Aux commandes de votre navette européenne, vous peuplez l'atmosphère d'une série de satellites. Cet Hermès du futur va sûrement faire des adeptes dès sa sortie, en septembre.

La simulation de vol au niveau des nuages ou dans l'espace a toujours été l'apanage des développeurs anglo-saxons. Aussi, c'est avec plaisir que *Tilt* présente une création française dans ce domaine. Coktel Vision prépare pour la fin septembre, la sortie d'une simulation de vol spatial sous le label Tomahawk. Grâce à *European Space Simulator* (ESS), vous mettez un pied dans un futur auquel est peut-être promis l'industrie aérospatiale européenne. An 2010 : vous êtes pilote de navette spatiale chez ISC (International Space Corporation). L'activité de cette société privée est la mise en orbite et la maintenance de satellites d'observations commerciaux, militaires ou encore la construction de stations orbitales. Votre objectif : réussir toute vos missions de lancement, réparation, maintenance et construction. Le tout doit être fait, bien entendu, dans un souci de rentabilité et de maximisation du profit. Véritable simulation, *ESS* a été conçu avec la collaboration de plusieurs spécialistes de vol spatial. Tous les paramètres et valeurs utilisés dans *ESS* sont donc très réalistes et compatibles avec les perspectives envisagés par les experts européens dans ce domaine. La première phase se passe toujours sur terre, dans la base spatial de la Space Corp. Vous y déterminez le choix des missions et les niveaux de difficulté. Selon la mission choisie, vous déterminez l'équipement à embarquer ainsi que l'équipage le plus apte à la mener à bien. Après une belle séquence de décollage, le joueur aborde la phase orbitale. Dans cette séquence, les écrans sont réalisés par les sprites (les astres) mêlés à des graphismes vectoriels en 3D, faces pleines, calculés en temps réel (satellites, station, navette, etc.). A ce sujet, les développeurs de Coktel Vision nous ont assuré que la gestion des mouvements orbitaux est rigoureusement calculée en utilisant les équations de la mécanique orbitale, tant sur le plan cinétique que sur celui des échanges énergétiques. Pour se déplacer, la navette dispose de six directions de poussée et six sens de rotation. La version *PC* que nous avons reçue étant encore incomplète, il nous a été impossible de voir les séquences d'amarrages navette-station ou de largages de satellites. Nous ne pouvons donc pas vous donner plus de détails sur le déroulement des missions. En revanche, la sortie dans l'espace en scaphandre (muni d'un sac à dos à réaction) était jouable sur *ST*. C'était largement suffisant pour nous familiariser avec les finesses du déplacement multidirectionnel dans l'espace. Après la phase orbitale, la mission continue avec le retour sur Terre. Le joueur contrôle la navette qui se comporte comme un planeur. La descente dans la couche atmosphérique terrestre et l'atterrissage sur un porte-aéronefs géant sont des phases très délicates. Développé sur *PC*, *ESS* nous a séduit par la beauté de ses graphismes en VGA et par l'intérêt que suscite les missions. Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC*, ESS subira vraisemblablement des améliorations avant sa sortie.

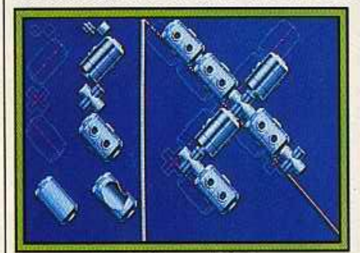
Dany Boolauck



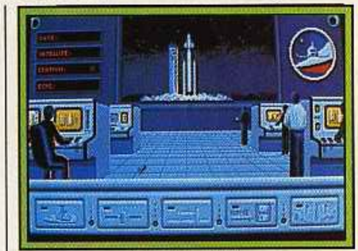
Cette séquence de mise en orbite se déroule sans l'intervention du joueur.



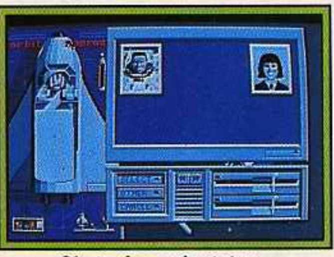
Tous les graphismes de ESS ont été développés sur PC VGA.



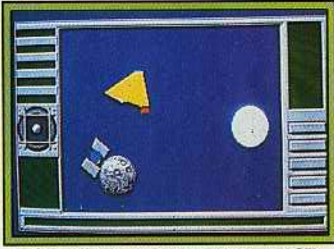
La station orbitale.



C'est parti !



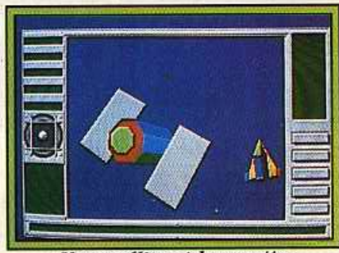
Choix des coéquipiers.



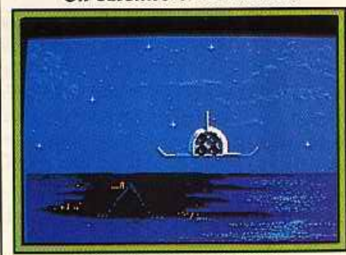
Des graphismes vectoriels sur ST.



Prêt pour le décollage.



Un satellite et la navette.



L'atterrissage : délicat.

The Strider

Ce guerrier du futur doit combattre les Rouges à travers cinq niveaux déments ! Une superbe adaptation du jeu d'arcade signée US Gold.

Les fidèles des salles d'arcades connaissent bien ce jeu d'action de Capcom. Et, pour le plus grand bonheur de tous (surtout des moins de seize ans), le voici qui fait une entrée fracassante dans la micro familiale. Fracassante disons-nous car il faut le reconnaître, la préversion nous a étonné par sa bonne réalisation. US Gold s'améliore et personne ne s'en plaindra, pas même Acidric Briztou ! Le scénario, lui, ne brille pas par son originalité mais le jeu n'en pâtit heureusement pas.

L'action se passe dans le futur, à une époque imprécise, le Grand Maître de l'Armée Rouge œuvre pour la suprématie de l'U.R.S.S. Son objectif : la conquête de la Terre. Ses hordes de guerriers, robots et autres monstres, n'attendent que son signal pour déferler le reste de la planète. Les solutions pour enrayer ce danger sont risquées. Une attaque massive provoquerait un intolérable bain de sang. Reste la solution d'un commando, au cœur même de l'U.R.S.S., dont la mission est de tuer le Grand Maître. Là où une armée est susceptible d'échouer, un seul homme peut réussir.

Hiryu, le meilleur élément parmi les guerriers de ce lointain futur est désigné pour remplir cette mission quasi suicidaire. Armé d'une épée-laser capable des pires dégâts entre les mains d'un expert, vous affrontez l'ennemi avec la résolution qui vous caractérise. Le combat commence à Moscou où une armada d'agents du KGB vous bloquent le passage sur la place Rouge !

Puis, votre travail de dépistage du Grand Maître de l'Armée Rouge vous mène en Sibérie pour affronter d'autres ennemis dans des montagnes enneigés, sous un climat des plus hostiles. Après cette épreuve frigorifiante, vos recherches aboutissent dans une contrée où des indigènes vous souhaitent la bienvenue à coup de lances et de flèches empoisonnées. Curieusement, la fin de votre périple vous oblige à passer de nouveau par Moscou où le Grand Maître de l'Armée Rouge vous attend pour l'affrontement final. Il ne reste plus qu'à souhaiter que vous en sortirez vainqueur pour le salut de l'humanité. Cinq niveaux constituent l'ensemble du jeu où vous devez battre tous les monstres et autres pièges. Sachez que de nombreux parcours sont possibles pour terminer un niveau. En outre, des bonus vous donnent droit de super-armes tels que les droides ou une super épée-laser. Face au nombre d'adversaires et la traîtrise des pièges, Hiryu doit compter sur sa force et son agilité.



L'énorme monstre du troisième niveau : un obstacle trop souvent mortel.



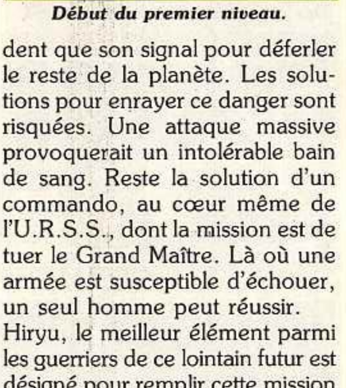
Un piège aux lasers.



Un robot impressionnant.

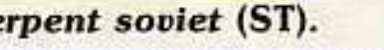


A l'attaque et pas de quartier !



Début du premier niveau.

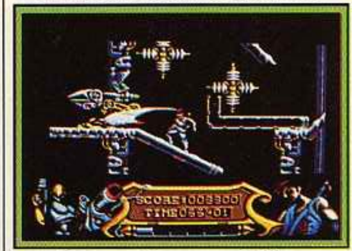




Le serpent soviet (ST).



Une animation fluide.



Des graphismes agréables.



La très grande variété des monstres est un des points forts de Strider.



La version CPC.

Il est capable de sauter, virevolter, s'accrocher aux murs, glisser et même faire des sauts périlleux. Les préversions que nous possédons sur *Amiga*, *ST* et *CPC* ne nous permettent pas de donner un avis sur la jouabilité de ce programme qui reste encore à mettre au point. Néanmoins, nous avons pu apprécier la finesse des graphismes et la fluidité des animations, plus particulièrement sur la verion *Amiga*. La sortie de cette adaptation arcade est prévue pour octobre prochain sur *Amiga*, *ST*, *CPC*, *Spectrum* et *C 64*.

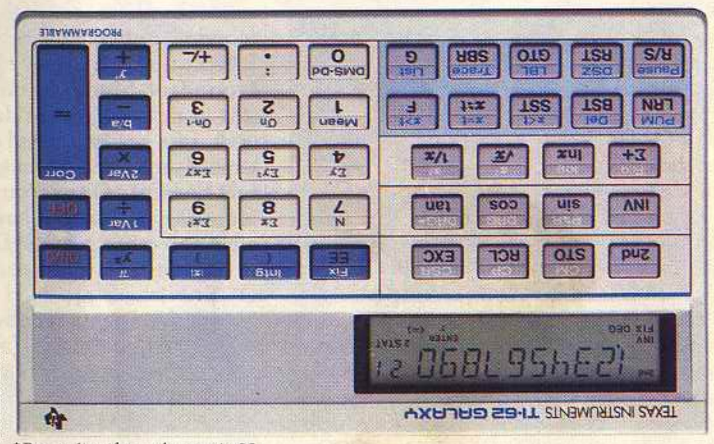
Dany Boolauck

Quel est le prix de la seule programmable ayant toutes ces qualités ?

- Statistiques à 2 variables.
- 100 pas de programme.
- Fonctions d'édition exceptionnelles.
- Et... une facilité d'utilisation inégalée : modes trace, list, prompting.

199 F	406 F	636 F	1059 F

REPONSE : 199 F* la TI-62 GALAXY.



Développée avec des enseignants, la TI-62 Galaxy a été conçue en réponse aux textes officiels.
91 fonctions scientifiques préprogrammées dont statistiques à 2 variables, jusqu'à 100 pas de programme ou 10 mémoires, fonctions d'édition exceptionnelles...
Comme toutes les calculatrices scolaires Texas Instruments, la TI-62 Galaxy bénéficie d'une garantie de 2 ans.

Pour des maths plus faciles.



SYNERGIE/POLARIS

*Prix indicatif pour la rentrée 89.




De la stratégie avec le wargame nommé North and South d'Infogrames.

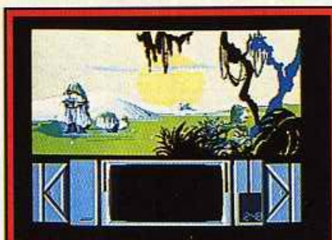

Fétiche maya, l'aventure/arcade sur ST.

Populous II, Bomber, Super Wonder Boy...


P 47 (ST).


P 47 (ST).


Gloops (Amiga).


Transmutator (ST).


Oriental Games (ST).


Greenpeace (ST).


Windsurf Willy (CPC).



Xenophobe (Micro Style).


Stunt Car (ST).

Une rentrée fertile en nouveautés ! Finis les journées de farniente au bord des lagons bleus sous un soleil de rêve ! Epoussetez vos claviers et joysticks, vous en aurez besoin pour battre tous les monstres créés par les éditeurs pendant votre absence estivale.

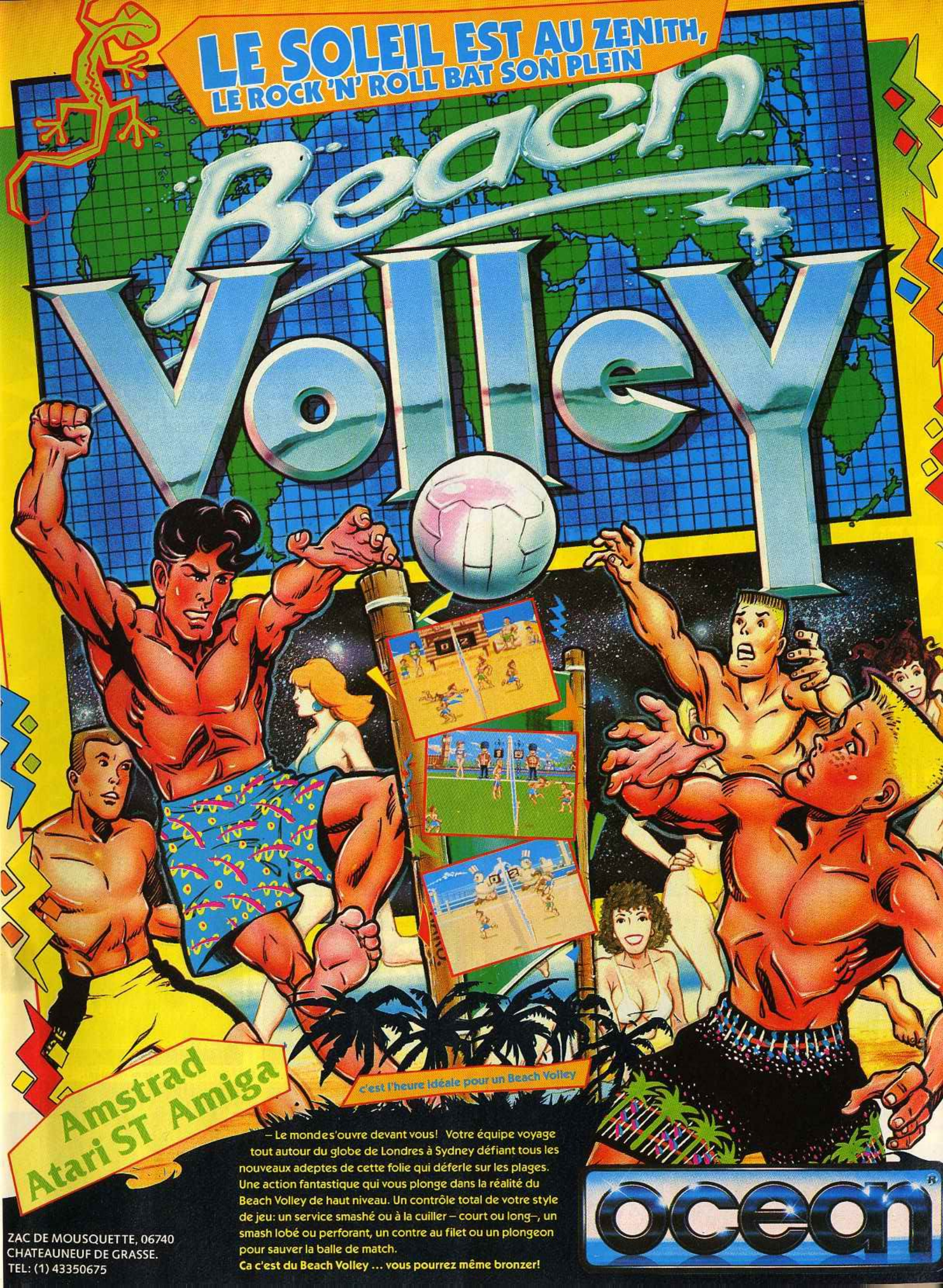
INFOGRAMES. **Hostages** *(Operation Jupiter)* sera bientôt sur *Nintendo* ! C'est le premier français sur console ! Affaire à suivre. Du nouveau aussi pour la micro familiale, **Gloops** *(ST, Amiga)*, un jeu d'action/stratégie dans le style *Skweek*. **Transmutator** *(ST, Amiga)*, un jeu d'aventure/arcade qui fera plaisir aux amateurs de science-fiction. De la stratégie/arcade en perspective avec ce wargame nommée **North and South** *(ST, Amiga, PC)*. Tous ces produits seront disponibles dès le début du mois de septembre.

SILMARILS. Plusieurs sorties pour la fin de l'année 1989. En septembre, **Windsurf Willy**, une simulation/arcade de planche à voile, sort sur *CPC*. Une aventure/action nommée **Fétiche maya** *(ST, Amiga, PC)* est programmée pour septembre/octobre. En novembre, le hit **Targhan** arrive sur *CPC* !

MICROPROSE. Une avalanche de nouveautés nous arrive de cette société. Sous le label Firebird, **P 47** l'adaptation du coin-op du même nom sera disponible en septembre sur *ST, Amiga, CPC* et *C 64*. **Oriental Games** vous propose quatre types d'arts martiaux : Karaté, kung-fu, judo et kai do. Ce jeu d'action est prévu pour octobre (toutes machines). Sous le label Micro Style, voici Rainbow Warrior : **The Greenpeace** est une simulation écologique où vous devez protéger la nature ! Sortie en août sur *C 64, Amiga* et *ST*. **Xenophobe** est un shoot'em up que vous verrez bientôt (octobre) sur *ST, PC, Amiga, CPC* et *C 64*. **Stunt Car** est une simulation de course de voitures pour cascadeurs. Il sera disponible en septembre sur *ST*. Les autres versions suivront en octobre *(PC, Amiga et C 64)*.

ELECTRONIC ARTS. Une bonne nouvelle ! **Le Populous data disk** sera bientôt disponible sur *ST* et *Amiga* (août). Cette suite comporte cinq nouveaux mondes, notamment celui de la Révolution française ! **The Hound of Shadow**, un jeu de rôle inspiré de l'œuvre de Lovecraft, sera commercialisé en septembre sur *PC, ST* et *Amiga*. **Ferrari Formula One** qu'on ne présente plus devrait déjà être disponible en France sur *PC*. Des versions 8 bits sont prévues.

OCEAN. Leur prochain titre va faire mal ! Il s'agit d'**Ivanhoé** *(ST, Amiga)*, un jeu d'arcade/aventure dont la sortie est prévue en octobre. Pour Noël, deux titres Taito seront adaptés : **Operation Thunderbolt** et **Chase H.Q.**



LE SOLEIL EST AU ZENITH,
LE ROCK 'N' ROLL BAT SON PLEIN
Beach
Volley
c'est l'heure idéale pour un Beach Volley
Amstrad
Atari ST Amiga
– Le monde s'ouvre devant vous! Votre équipe voyage tout autour du globe de Londres à Sydney défiant tous les nouveaux adeptes de cette folie qui déferle sur les plages. Une action fantastique qui vous plonge dans la réalité du Beach Volley de haut niveau. Un contrôle total de votre style de jeu: un service smashé ou à la cuiller – court ou long–, un smash lobé ou perforant, un contre au filet ou un plongeon pour sauver la balle de match.
Ca c'est du Beach Volley ... vous pourrez même bronzer!
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675



(Toutes machines). **Batman** est l'adaptation officielle du film sur micro. Ce jeu d'aventure/arcade sort en septembre sur tous les formats. **Cabal**, le jeu d'arcade, est en cours d'adaptation sur *ST* et *Amiga*. Il sera disponible en octobre sur tous les formats.

US GOLD. Des titres alléchants pour Noël. Mickaël Jackson dans une adaptation micro de **Moonwalker** (ST, Amiga), tout un programme ! **Turbo Outrun** de *Sega* est prévu sur toutes les machines (en principe). Pour finir, le très attendu **Ghouls'n Ghosts** de Capcom sera également adapté sur toutes machines (à prendre au conditionnel).

ACTIVISION. Deux d'action sont prévus pour la rentrée. **Dynamite Dux** et **Super Wonderboy** (toutes machines). **Bomber**, cette simulation de vol vous a déjà été présenté en preview sur *Amiga*. Le voici maintenant dans sa version *PC*. **Altered Beast**, le célèbre coin-op sera disponible en octobre sur *ST*, *Amiga*, *CPC*, *Spectrum*.

RAINBOW ARTS. Mystery of the Mummy est un jeu d'aventure classique créé par Time Warp. Sa sortie est prévue en septembre sur *C 64*, *ST*, *Amiga* et *PC*. **Oil Imperium**, une simulation économique sera commercialisé en septembre sur *ST*, *Amiga*, *PC* et *C 64*.

DINAMIC. Commençons avec **Freddy the Hardest in Manhattan**, un jeu d'action sur *Spectrum* prévu en octobre. **After the War** est annoncé comme un super jeu d'action sur *CPC*. Date de sortie inconnue.

ACCOLADE : Bonnes nouvelles pour les aventuriers, ils auront du pain sur la planche ! **Conspiracy : The Deadlock Files** est un jeu d'aventure policier sur *PC* (octobre/novembre). **The Third Courrier**, ce jeu de rôle sur *PC* et *IIGS* vous plongera dans le monde de l'espionnage (octobre/novembre). Du mystère et des fantômes avec un jeu de rôle nommé **Don't Go Alone** sur *PC* (octobre/novembre).

COCKTEL VISION. Astérix et le coup du menhir est un logiciel d'aventure grand public. Sortie prévue début octobre sur *ST*, *Amiga* et *PC*. **No Exit**, ce jeu de combats sort en octobre sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

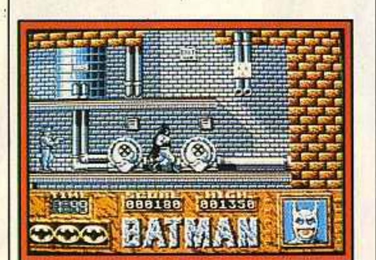
LORICIEL (et non plus Loriciels). la rentrée s'annonce assez prometteuse. Ce ne sont pas moins de trois nouveautés majeures qui ont, en effet, été annoncées à la presse lors d'une conférence de presse peu avant les vacances d'été. Mi-logiciel, mi-matériel, le **West Phaser** est un package proposant un logiciel de jeu ainsi qu'un pistolet. Il existe


Ferrari F1 (PC).



Ivanhoé (Amiga).


Populous II (Amiga).



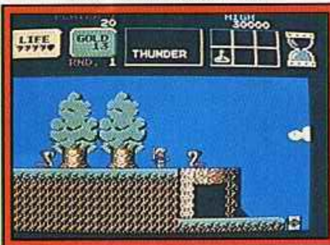
Batman (Amiga).


Dynamite Dux (ST).

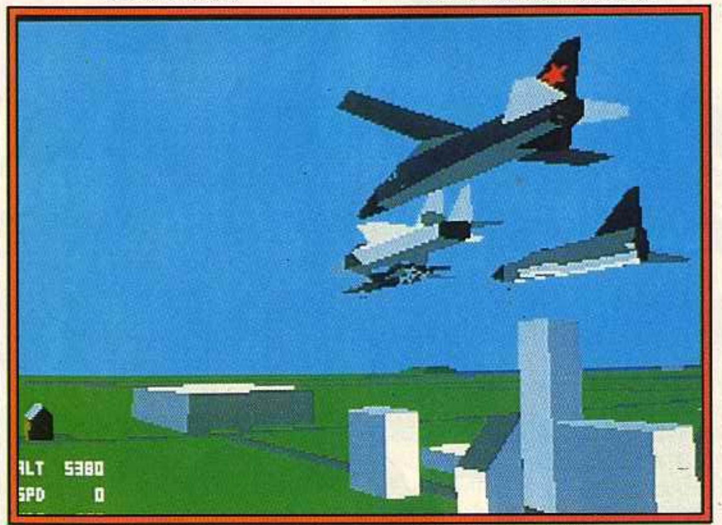

Populous Data Disk, ***suite du fabuleux jeu de stratégie sur*** **Amiga.**



Cabal (Amiga).



Super Wonderboy (C 64).



Bomber, ***une simulation de vol très attendue*** **(PC).**


Mystery Mummy (ST).


Oil Imperium (Amiga).


Freddy the Hardest... (Spec).

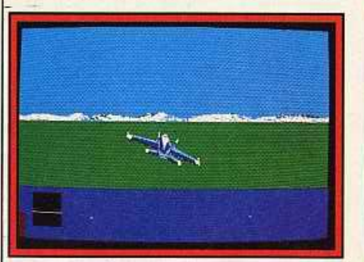

After the War (CPC).


POPULOUS™
by BULLFROG
BIENTÔT SUR PC!
ATARI ST
AMIGA
POPULOUS
THE PROMISED LANDS
NOUVEAU! Une disquette de scénarios est maintenant disponible sur ST et Amiga pour les joueurs de Populous du monde entier. 5 mondes originaux, des stratégies différentes et un challenge supplémentaire vous attendent. Alors, à vos micros!
GAME OF THE MONTH C+VG
SIZZLER
TOP SCORE
COMMODORE USER SUPERSTAR
FORMAT GOLD
963
ACE RATED
95%
THE One
Contactez votre revendeur le plus proche ou envoyez un Eurochèque de £9.99 pour la disquette de scénarios "The Promised Lands" (Attention: jeu original de Populous requis pour jouer) ou de £24.99 pour Populous à Electronic Arts, Dept PCS, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Commande par cartes de crédit, appelez SVP le +44 753 49442.
ELECTRONIC ARTS®
ELECTRONIC ARTS™

pour *Amstrad CPC*, *Atari ST*, *Amiga* ainsi qu'*IBM PC* et compatibles. Il sera introduit courant septembre sur le marché à un coût légèrement inférieur à 300 F. D'après l'éditeur de Rueil, divers autres programmes seront proposés d'ici peu pour ce pistolet tant par Loriciel que par d'autres sociétés. Nul doute que si cela se



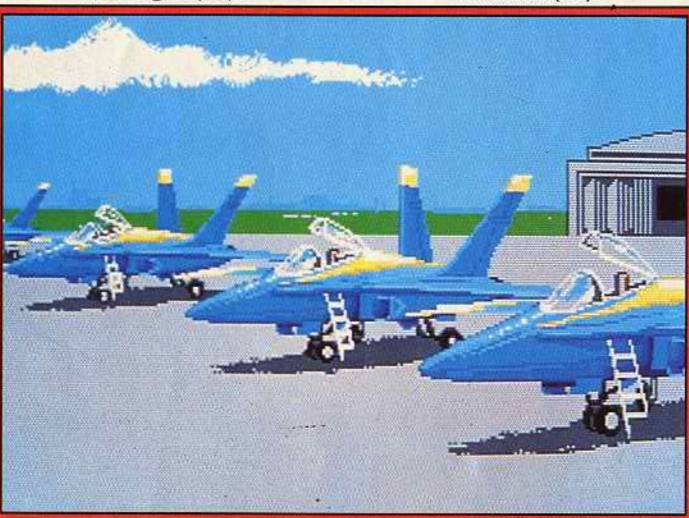
Don't Go Alone (PC).



Blue Angels (PC).



Deadlock (PC).

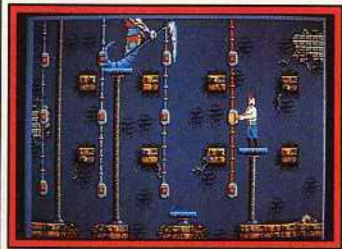


Blue Angels (PC) : *avant de décoller.*

vérifie, ce pistolet pourrait bien remporter un grand succès. Suivant une recette mise au point avec *Turbo Cup* (un programme, une célébrité), **Kick Boxing** a été réalisé avec la participation d'André Panza, Champion du monde de *Kick Boxing* et de *Boxe Française*. La principale innovation apportée par ce jeu réside



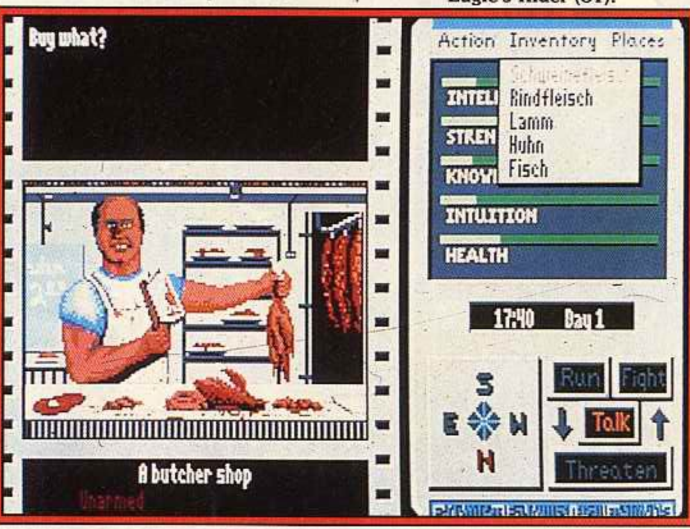
Asterix... (PC).



No Exit (PC).

dans la technique utilisée pour créer les sprites représentant les joueurs. L'équipe de développeurs a, en effet, filmé puis digitalisé les positions de combat d'André Panza... La venue de ce programme est attendue pour septembre/octobre. il sortira sur *Amstrad CPC*, *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles. Dernier de la liste, **Pinball Magic** est un flipper prévu pour un à deux joueurs. Sons digitalisés, bonus, *extraball*, douze tableaux de jeux et autres sont à l'appel. D'après Loriciel, il s'agit du flipper le plus réaliste sur micro. C 'est à voir. En tout cas il sortira en septembre/octobre sur *Amstrad CPC*, *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles.

MICROIDS s'apprête à lancer diverses nouveautés à la rentrée. Tout d'abord, **Highway Patrol** et **Chicago 90** sortiront sur *Atari ST*, *Amiga* ainsi que *PC* et compatibles courant septembre. Vient ensuite **Eagle's Rider** qui sortira le premier octobre. Synthèse vocale sur *ST* et *Amiga*, graphismes de grande qualité, dessin animé d'introduction devraient assurer le succès de cette aventure mêlant stratégie et action. Signalons qu'une version sur *CPC* est en cours de développement. Simulateur de vol en escadrille, **Blue Angels** vous met dans la peau d'un as du pilotage. Développé en collaboration avec les Blue Angels (l'équivalent de la patrouille de France aux Etats-Unis), il sortira à la mi-novembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*. On nous promet graphismes en 3D, diverses figures imposées, etc. On attend le résultat final avec impatience.



Third Courrier (PC).



West Phaser (PC).



Kick Boxing (Amiga).

TITUS, pour sa part, prépare un nouveau programme sur *CPC*. Il s'agit de **Knight Force**. Entre *Altered Bleast* et *Ghost and Goblins*, il vous propose d'incarner un preux chevalier luttant avec d'infâmes monstres. Ce jeu d'action proposera des sprites de grande taille pour un *Amstrad* mais nous ne savons si il disposera ou non d'un scrolling.

COSMIC SOFTWARE, *last but not least*, s'affaire sur **Maffia** dont le sous-titre est « Tueurs en liberté ». Ce programme sur **CPC** est actuellement en plein développement et nous ne savons quelle



Eagle's Rider (ST).

sera sa date de mise sur le marché. Disons toutefois qu'il s'inspire de programmes tels que *Corruption* et autres *Al Capone*.

Hitech Production, société de développement travaille sur un jeu de stratégie nommé **Full Metal Planet**. Adaptation d'un jeu de plateau de Ludodélire, il vous propose d'extraire des minerais sur



Pinball Magic (Amiga).

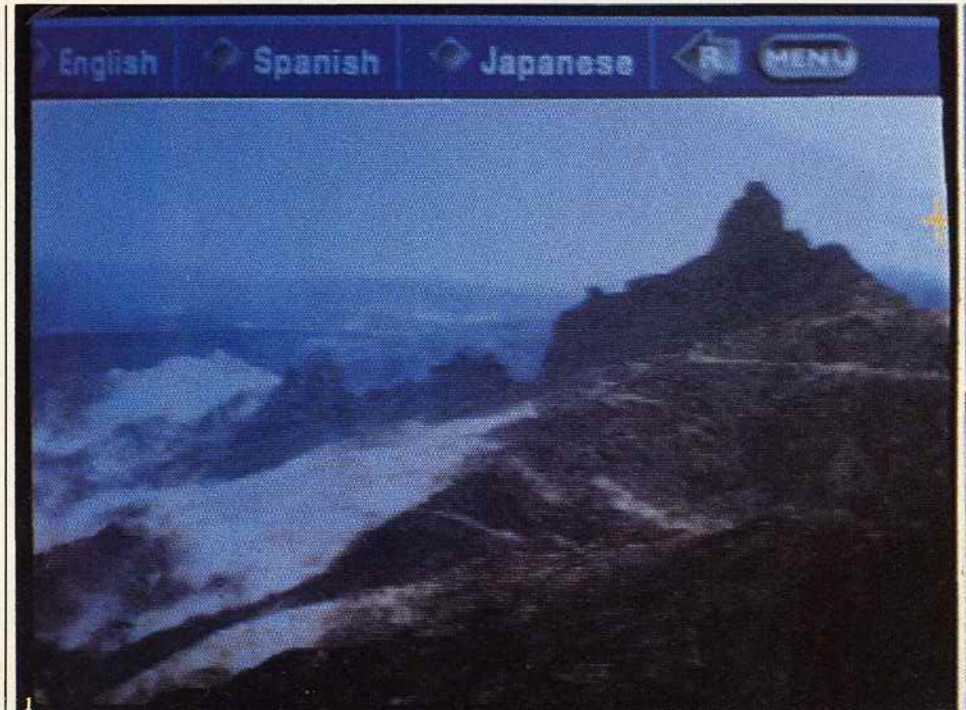
une planète lointaine. Compétition avec d'autres sociétés, interface simple mais efficace et graphisme de qualité sont au programme. Il sortira sur *ST*, *Amiga* et *PC* mais l'éditeur est pour le moment inconnu.

L'AVENTURE COMMENCE LORSQUE RICK DANGEROUS, UN SUPER HÉROS COLLECTIONNEUR DE TIMBRES, SE TROUVE EN GRAND DANGER ET S'ECRASE AVEC SON AVION QUELQUE PART EN AMERIQUE DU SUD.

COMBIEN DE TEMPS POURRA-T-IL SURVIVRE, CELA DEPEND DE VOUS!

RICK DANGEROUS EST DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC, C64, ATARI ST, AMIGA ET IBM PC.











La qualité graphique du CDI (1 et 2) se passe de commentaires. En cliquant sur les mots en jaune (3), on approfondit la recherche. Le menu du disque de démonstration propose bien des options (4). Voici un exemple de mixage d'images (5).

C'était donc ça !

C'est en France, dans la région parisienne, que nous avons découvert le CDI. Nouveau média informatique développé par Philips et Sony, il prétend devenir le standard mondial en matière de microloisirs. Présenté comme une console anti-micro-ordinateur, le CDI parviendra-t-il à ses objectifs ?

Hypertexte multi-media, disques numériques : récemment apparues en micro-informatique, ces quelques notions s'avèrent encore relativement ésotériques pour le commun des mortels. Pourtant, elles risquent bien de se démocratiser d'ici peu de temps grâce à Philips et Sony. On se souvient que ces deux géants mondiaux de l'électronique grand public furent les plus actifs promoteurs du *MSX* en Europe.

Las, ce standard ne s'est pas imposé chez nous et l'abréviation de Microsoft Super eXtended fait davantage penser à Waterloo qu'à Austerlitz.

Il en faut plus pour décourager les créateurs du Compact Disc qui repassent à l'attaque avec le très attendu CDI, autrement dit Compact Disc Interactif. Considéré par beaucoup comme un serpent de mer, cet appareil existe réellement. Nous l'avons vérifié par nous-même. L'idée de base du CDI est d'accoupler un lecteur de CD à un microprocesseur. Cela existe déjà puisque les CD Rom, notamment celui de NEC prévu pour la console *PC Engine*, s'inscrivent parfaitement dans cette définition. Toutefois, le CDI va plus loin : il ne se borne pas à limiter le format des données, il formalise aussi ces dernières. Le CD Rom est comme une disquette. Un programme prévu pour telle machine ne fonctionnera pas sur une autre. Essayez par exemple d'exécuter un CD Rom *NEC* sur un *Atari ST*... Avec le CDI le problème est résolu car l'ordinateur est en fait intégré au lecteur. Technologiquement, ce dernier se caractérise par ses co-processeurs. Structurés autour d'un 68 000 cadencé à 10 MHz disposant de 1 Mo de Ram et de 512 Ko de

Rom, ils ont pour tâche le traitement en temps réel du son et de l'image. Ces deux éléments constituent, du reste, la principale caractéristique qualitative du CDI.

Le son

On se plaît à dire q ue les capacités sonores d'un ordinateur ou d'une console de jeux sont très importantes. Les excellences en la matière sont l'*Amiga 500* et la console 16 bits *Sega*. Pardonnez du peu mais, face au CDI, ils ne pèsent pas lourd ! Ce dernier propose quatre systèmes de codage des sons, tous basés sur la technique de la digitalisation. Le premier est qualitativement similaire à celui du Compact Disc audio (CDA). Le signal est codé sur 16 bits et la fréquence d'échantillonnage d'élève à 44,1 KHz. Du reste, cela permet au CDI de lire un CD. Le défaut de ce système de codage est de prendre une place relativement imposante. D'où le standard hi-fi. Grâce à ce procédé le signal prend deux fois moins de place sur le disque. On échantillonne à 37,8 KHz sur 8 bits mais selon la technique Delta. Autrement dit, la digitalisation s'effectue sur une plage limitée dans laquelle évolue le signal sonore. Le résultat est des plus convaincants. L'auditeur moyen a du mal à faire la différence entre hi-fi et CDA. Vient ensuite le Mid hi-fi puis le Speech, tous deux compressés deux fois par rapport au standard les précédant. La baisse de qualité est évidente mais l'intérêt réside dans la possibilité de mixer sur une seule et même piste plusieurs représentations d'un signal équivalent. Imaginons que sur une image une voie lise un commentaire. Il est possible de disposer de ce dernier en français, en anglais, en allemand et autres, et de passer d'une langue à l'autre. Un disque utilisant cette technique nous a d'ailleurs été présenté. Le changement de langue s'effectue quasi instantanément. C'est assez impressionnant.

L'image

En matière de graphismes, le CDI ne se défend pas mal. Il propose quatre méthodes de base de restitution des graphismes. La première se nomme RGB 555. Elle propose un codage sur quinze bits par point, ce qui permet d'afficher 32 768 couleurs simultanément. Chaque image prend 210 Ko en basse résolution (384 par 280). Vient ensuite le mode Delta YUV. Chaque point est codé sur un octet, ce qui donne 256 couleurs différentes. En basse résolution, une image en Delta YUV prend 105 Ko.

Le troisième mode écran possède un nom tout aussi barbare que le précédent : CLUT 8. Comme en Delta YUV, les points sont codés sur un octet mais ici l'on agit aussi sur la palette. Il est possible de changer de palette à chaque ligne. Résultat, il est théoriquement possible d'afficher à l'écran l'intégralité de la palette. Mais, en pratique on ne dispose pas d'assez de points !

Dernière mode graphique, qualitativement le moins bon, le Run Length. Encoder est basé sur le principe du codage des points de même couleur.

Résultat, une image fait environ 10 Ko ! Autrement dit, et compte tenu de la capacité de 650 Mo d'un disque au standard CDI, il est possible de stocker environ 60 000 images à ce format sur un seul et même disque. Essayez donc d'en mettre le dixième sur une disquette d'*Amiga* ! Certains seront étonnés du peu de place que prennent les images et ce quel que soit le format. Le principe est simple : elles sont décompressées en temps réel par la partie informatique du CDI. Des microprocesseurs spécifiques ont d'ailleurs été créés pour cela. Toutefois, le plus spectaculaire est ailleurs. Le CDI dispose en fait de trois écrans différents. Le premier est celui sur lequel évolue le curseur. Ce dernier permet l'accès aux divers boutons et, par son intermédiaire, il est possible de valider telle ou telle option. Viennent ensuite les écrans logiques nommés A et B. Dans ces derniers, on stocke des images différentes puis il est possible d'afficher l'un ou l'autre, les deux, de réaliser des effets de découpages, etc. En matière de présentation on peut difficilement faire mieux. En revanche, les performances du CDI en matière d'animation sont un peu plus limitées. Il est possible d'animer sur un demi-écran ou encore un neuvième d'écran. L'animation s'avère encore saccadée, mais le résultat est passable, sans plus. On nous a, en outre, confié que l'objectif des créateurs du CDI était d'atteindre relativement rapidement une animation plein écran.



Sur cette photo du Compact Disc Interactif, notez la présence des organes de commande : souris et boîtier sans fil. Le module du milieu propose un port pour une carte à mémoire. L'extension située au-dessous offre au CDI une ouverture vers les domaines bureautiques classiques.



Ce disque permet, par l'intermédiaire du menu situé en haut de l'écran, de changer de langue en cours de consultation.

Et le I dans tout ça ?

Nous venons de le voir du point de vue des performances et des caractéristiques strictement techniques, le CDI n'a non seulement pas grand-chose a envier aux *Amiga* et autres *ST* et se permet même de les battre carrément à plate couture. Toutefois, cela ne donne aucune idée sur sa destination. Prenons un exemple. Un disque d'origine japonaise nous a été présenté. Il propose une balade dans un zoo. On voit un personnage se promener avec ses enfants. Graphismes de dessins animés japonais, animation de qualité correcte, scrolling à la *Atari ST*. Le personnage passe devant l'autruche, le tigre, l'éléphant : vous pouvez à loisir cliquer sur un de ces animaux. Apparaît alors une image digitalisée d'un spécimen de cette espèce et une voix vous explique tout. Taille, poids, habitudes alimentaires sont passés en revue. Vient ensuite en surimpression une carte du monde avec les zones d'habitat de l'espèce et, avant de revenir au zoo, on vous propose le cri de la bête digitalisé sur 16 bits en qua-

lité CD. Ça fait mal. Mais direz-vous, quel intérêt? La facilité d'accès aux données! Imaginez que vous disposiez d'une encyclopédie et que vous cherchiez diverses informations sur l'espace. La Lune, le Soleil, la conquête spatiale sont autant d'éléments rentrant dans le cadre de votre recherche. Avec une encyclopédie, il est nécessaire de manier de lourds volumes, de chercher à telle ou telle page, etc. Avec un CDI, cette recherche s'effectue automatiquement et vous pouvez à loisir approfondir telle ou telle information. Sur un disque qui nous a été présenté, il était possible d'accéder à une mini-bibliographie concernant un célèbre chanteur. Dans le texte de celle-ci, certains titres de chansons apparaissent en rouge. En cliquant dessus, vous entendez le morceaux dont il est question. Etonnant non? Imaginez les jeux que le CDI permet de réaliser. C'est carrément du délire. Fini le *Dragon's Lair* sur *Amiga* avec ses six disquettes! Terminés les accès disques méthode *Cinemaware*. Et nous n'abordons pas ici le « plus » qualitatif introduit au niveau graphismes et sons!

La programmation

Evidemment, le CDI est programmable puisque le disque contient images, sons et données informatiques. Le langage de base est le C mais avec certaines spécificités. Le système d'exploitation et pour sa part OS 9. Toutefois, la démarche est fondamentalement novatrice car elle aboutit à la création d'une application. Avec un CDI, les techniques sont davantage celles de l'industrie cinématographique que celles de la micro. Avant tout, on commence par établir un cahier des charges. Il résume ce que l'on désire réaliser. A partir de là, vient l'écriture d'un scénario comme dans un film. A ceci près que ce dernier comprend des scripts qui permettent de définir l'enchaînement logique des tâches à effectuer. Il ne reste plus qu'à mettre sur papier les indications détaillées de l'ensemble avec un storyboard sur lequel sont répertoriées toutes les séquences. Il ne reste plus qu'à passer à la phase technique : traitement et codage des données, écriture du logiciel puis test de l'ensemble. On le voit, la partie technique est réduite à une portion congrue par rapport à ce qu'elle est dans un développement classique sur micro. Mais le problème est qu'un tel travail coûte relativement cher. D'où la question : quels sont les éditeurs ayant les moyens de travailler sur CDI sachant qu'un système de développement coûte à l'heure actuelle plusieurs millions de francs? Le CDI est pour le moment dépourvu de programmes. Certaines sociétés travaillent, notamment en France, sur des applications mais les premiers programmes réellement accessibles ne devraient voir le jour que d'ici deux mois environ. Cette situation est connue en micro (un ordinateur nouveau n'a jamais beaucoup de programmes) mais comment va réagir le grand public?

Demain

D'où l'idée de Philips de lancer le CDI en octobre 1989 à un prix (15 000 F) le positionnant résolument sur un marché relativement professionnel. Les applications suivront et lorsque le CDI deviendra réellement grand public, les programmes seront déjà présent sur le marché car les éditeurs maîtriseront bien ce nouveau système. Après tout, ça se tient. Reste à voir comment Philips soutiendra les sociétés tierces. En tout cas, une chose est certaine : le CDI est figé dans ces spécifications de base mais peut évoluer. Ainsi, nous avons vu un module annexe au CDI. Ce dernier permet la connexion d'une imprimante de type Centronics, possède une interface RS 232 ainsi que deux ports d'extension mais aussi deux lecteurs de disquettes trois pouces et demi. De même, clavier et autres périphériques de saisie peuvent être connectés au CDI puisqu'il dispose d'un bus comparable à l'ADB d'Apple. On peut aussi imaginer qu'à moyen terme il deviendra possible d'écrire sur un disque numérique comparable au CD. C'est possible sur le Next, pourquoi pas sur le CDI? Pour le moment, les disques sont au format normal mais il existe désormais les CD 3 maxi et 3 pouces. Nul doute que le CDI suivra. L'objectif des créateurs du Compact Disc et de faire du CDI le centre de la chaîne audio/visuelle familiale de demain. Ce produit suivra donc les évolutions de ces deux univers dont le CDI deviendra peut-être le lien privilégié.

Mathieu Brisou

La rentrée des salons

Comme chaque année, la rentrée amène sa cohorte de salons. Si vous désirez tout voir, tout savoir, avant les autres : prenez note!



En micro informatique comme ailleurs, les mois de septembre et octobre sont traditionnellement ceux de la rentrée avec leur flots de nouveautés. Nul mystère donc à la multiplication du nombre des salons et autres expositions. Le concert est ouvert par Apple. C'est du 27 au 30 septembre que se tiendra l'Apple Expo 89. Le thème de base est cette année « cinq ans de Macintosh ». Espérons que le *II GS* ne sera pas oublié pour autant... Signalons qu'à cette occasion, le salon d'Apple quitte la Grande Halle de la Villette pour le CNIT. Le superficie de l'exposition sera de 19 000 mètres carrés et 180 exposants environ seront présents pour accueillir les quelques 50 000 visiteurs attendus.

De l'autre côté de la manche, le Personal Computer Show (PCS) se tiendra du 27 septembre au 1er octobre au Earl's Court de Londres. Beaucoup de nouveautés en matière de microloisirs sont annoncés tant au point de vue logiciel que matériel. Dans le liste des exposants, on trouve US Gold, Ocean, Mastertronic, Konix, Psygnosis, etc.

Retour à Paris pour la cinquième édition de l'Amstrad Expo. Fidèle à sa tradition, ce salon se tiendra au hall 3 du Parc des expositions de la Porte de Versailles du 6 au 10 octobre 1989. Une centaine d'exposants seront présents et 100 000 visiteurs sont attendus.

Vient ensuite le plus important salon français de micro-informatique : le Sicob. Il se déroulera du 9 au 13 octobre au CNIT sur environ 10 000 mètres carrés soit 5 000 mètres carrés pour les stands. Très sérieux, ce salon devrait une fois de plus briller par son professionnalisme et la rareté des véritables ambassadeurs des microloisirs que sont les jeux.

C'est à l'espace Champerret que, du 13 au 15 octobre, se déroulera le Salon de la micro. Signalons que la journée du 13 est réservée jusqu'à 14 heures aux professionnels. Le salon sera ensuite ouvert au grand public. Au moins 25 000 visiteurs sont attendus par la cinquantaine d'exposants dont Commodore, Sega, Cameron. Et *Tilt* sera présent.

Euro PC en musique

Récemment introduit en France, l'*Euro PC* du Dual est un classique *PC* bas de gamme destiné au marché familial. Pour renforcer l'intérêt de cette machine, son promoteur annonce la commercialisation, courant octobre, d'une carte musicale qui sera du reste présentée au Sicob. Disposant des ports Midi et Out et des câbles adéquats, cette carte dispose d'un synthétiseur polytimbral (8 voies) offrant 16 canaux stéréo. Elle dispose d'une bibliothèque de 99 instruments et il est possible d'en télécharger 4. D'après Dual, les sons ont été échantillonnés de diverses manières afin d'obtenir une qualité optimale de reproduction et de fidélité. N'ayant pu entendre le résultat, nous ne pouvons donner notre avis sur le réel effet de cette technique. Signalons, en outre, que cette carte dispose de deux sorties numériques sur 16 bits. Un logiciel est livré avec ce périphérique. Entièrement géré à la souris, il se nomme *Track 24* et a été entièrement francisé. L'ensemble *Euro PC* et carte musicale fera certainement parler de lui d'ici peu. Pour environ 10 000 F, il est possible d'acquérir un ensemble de création musicale qui semble des plus convaincants. Le *ST* n'est donc désormais plus seul sur ce créneau... M.B.

Le graphiste du mois

Le classicisme de l'inspiration n'exclut pas l'originalité du traitement, et réciproquement. « Moulin » de Gregory Greis, 17 ans, en est la preuve flagrante. L'Amiga 500 et Photon Paint font, une fois de plus, la démonstration de leurs étonnantes possibilités.

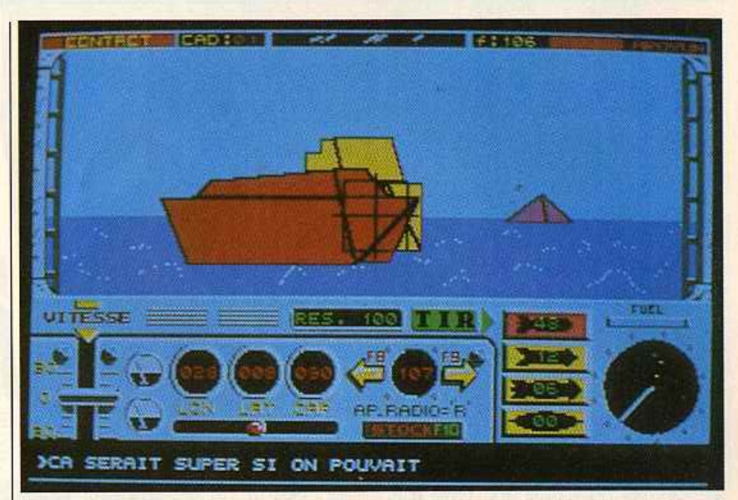


Objectif réseaux



Avec Atari et E.T. (Européenne de Télématique), devenez officier de la Royale !

Atari se lance dans la télématique en proposant son propre serveur sur le kiosque (36.15). Diverses rubriques sont proposées : informations, messagerie, boîtes aux lettres, etc. Notez que ce serveur est divisé en deux parties. D'un côté, les amateurs de *ST* et autres machines familiales de la gamme Atari, de l'autre, les pros. L'aspects le plus intéressant du 36.15 Atari réside dans la présence de BAL binaires. Le principe est celui d'une boîte aux lettres télématique : il permet d'envoyez des fichiers informatiques. Ainsi, vous pouvez expédier votre dernière œuvre en GFA Basic, une démo en freeware, etc. Cela par le biais d'un simple programme de communication et d'un câble de liaison entre *ST* et Minitel. Compte tenu de cette possibilité, il eut été illogique que ce serveur ne propose pas de téléchargement. Afin de simplifier au maximum cette opération, Atari commercialise un kit complet comprenant câble et programme au prix de 95 F TTC. Autre attrait du serveur : Navytel, un jeu de réseau sur ordinateur. Contrairement aux jeux de groupe sur Minitel, graphismes, bruitages et autres sont gérés par le *ST*. Résultat : une présentation agréable et les mêmes qualités que *l'Atari ST*. Entièrement en 3D, Navytel est un jeu de stratégie mettant en scène des navires. Chaque univers permet à 300 joueurs d'évoluer en même temps. Si un monde est saturé, il y a automatiquement création d'autres univers. En résumé, cela promet bien des heures de distraction. Mais, attention aux factures téléphoniques... M.B.



Graphismes et sons méthode ST, mais puissance du réseau minitel...

FS3 : de mieux en mieux

Il fallait bien que le premier manche à balai grand public pour micro/aérien soit mis au point par les concepteurs du très fameux *Flight Simulator*. Présenté en exclusivité pour *Tilt*, ce module de contrôle comporte un manche traditionnel sur la gauche, un levier « puissance des gaz » pour la main droite et un interrupteur pour les flaps. Bien conçu puisqu'il permet de positionner le clavier de votre *PC* par dessus le bloc de commande, ce module couplé à *Flight Simulator* fera les délices des passionnés de grand air. Rien à voir avec le contrôle joystick ou clavier. La sensibilité plus grande du manche est gage d'acrobaties ou de combats fabuleux. Le prix de l'engin ? Inconnu puisqu'il n'est même pas encore distribué aux Etats-Unis... Mais une chose est sûre, seuls les plus passionnés pourront investir dans ce périphérique « ambiance ». Les nouveaux disques scénarios de SubLogic sont en revanche disponibles à ce jour. Toujours plus d'aéroports simulés dans le détail, mais surtout des paysages futuristes à donner le frisson. Un exemple, votre appareil vole dans une cuisine, à l'échelle d'une mouche, plane au-dessus du frigo pour atterrir sur la plaque chauffante... Bonjour l'ambiance ! Et la série des news Sublogic se termine par l'excellent *Instant Facilities Locator*, un utilitaire spécial « scenary disk ». Ce dernier soft vous permet de vous connecter directement à partir de *Flight Simulator* sur l'un des aéroports disponibles sur votre disque. Utile si l'on vole tous les jours...

Olivier Hautefeuille



Nouveaux scénarios sur disques, extension proposant plus de réalisme au niveau des commandes : Flight Simulator 3 évolue dans la continuité !

Révolutionnaire !

Un réducteur de stress informatique ? Signalons que votre machine plante une disquette ou bien réinitialise votre disque dur. Enervé, vous ne savez que faire pour vous venger de votre machine. Prenez donc son effigie remplie de mousse et tapez-la, compressez-la, jetez-la contre un mur le plus fort possible. Bref, appliquez-lui les supplices les plus délicats. Une fois calmé, vous pourrez à loisir recommencer votre travail. Evidemment, vous pouvez toujours essayer cette technique avec votre machine mais ça revient beaucoup plus cher... Le Smack-à-Mac est destiné au processeur de *Macintosch*. Il est commercialisé en Grande-Bretagne à moins de cent francs et nous ne doutons pas qu'il traverse la Manche d'ici peu...

M.B.

En avant la musique...

Une fois de plus Amstrad lance un nouveau produit. Ce n'est pas un ordinateur mais un synthétiseur à moitié Midi...



CKX 100.

Amstrad prépare la rentrée ! N'évoluant pas, le *CPC 464* dispose désormais en standard d'une manette de jeux, d'un kit de téléchargement ainsi que d'un pistolet et une cassette proposant pas moins de six jeux. Ces derniers sont *Opération Wolf*, *Bullseye*, *Missile Ground Zéro*, *Rookie*, *Solar Invasion* et *Robot Attack*. Tous fonctionnent avec le pistolet. Malgré ces nouveaux éléments, le prix du *CPC 464* reste le même : 1 990 F avec un écran monochrome, 2 990 F avec écran couleur. En revanche, le *PC 1512* voit ses tarifs révisés. La version 1 lecteur de disquette avec écran monochrome est proposée à 4 990 F (6 490 F pour la version couleur), la version avec deux lecteurs de disquette et le même écran est à 6 490 F (7 990 F pour la couleur). Il existe une option imprimante qui permet d'acquérir pour 1 500 F de plus une DMP 3160. Tout cela masque cependant la réelle nouveauté d'Amstrad : le *CKX 100*, premier synthétiseur produit par la firme d'Alan Michael Sugar. Sa venue est imminente, son prix sera de 1 390 F en version de base. Disposant d'une prise Midi Out (en option, il est possible d'avoir les autres), il offre un clavier couvrant quatre octaves. Sustain, Vibrato et autres effets sont paramétrables. Signalons toutefois la présence d'un mode nommé Playright qui évite de faire de fausses notes.

M.B.

Loriciel



Il y a six ans naissait la société Loriciels. Bien connu des aficionados des microloisirs, cet éditeur change, et compte bien conforter ses position. D'où la venue d'un nouveau logo que nous vous présentons ici. Signalons qu'au passage Loriciels perd son S et devient donc un singulier. Enfin, soulignons que Loriciel lancera, courant septembre, un pistolet destiné à plusieurs machines (pour plus d'informations, voir les previews).

Kid's School

Guillotine

La Révolution a déjà eu lieu et le Bicentenaire a été largement fêté ; et il faut reconnaître que l'événement fut une source d'inspiration sans précédent dans tous les domaines, y compris celui des éducatifs. Ainsi *Guillotine*, avec son nom oh combien évocateur !, présenté par Micro C, ne manque pas de nous rappeler qu'à certaines époques il n'est pas très difficile de perdre la tête ! Nous nous trouvons donc en présence du célèbre jeu du « pendu » revu et corrigé, et à la présentation assez soignée. Deux joueurs peuvent participer à ce programme dont l'objectif, certes, n'est pas des plus révolutionnaires — il vous propose en fait de trouver des mots par leur nombre de lettres. L'ordinateur propose un mot qui peut être choisi dans une des rubriques déjà chargées : géographie, généralités, Révolution, écolier ou écrivain. A vous de trouver le mot en fonction du nombre de lettres. Mais attention, à chaque fois que l'on choisit une mauvaise lettre, le prisonnier qui est dans sa geôle va vers la guillotine et bien évidemment y laisse sa tête en cas d'échec. Un commentaire accompagne chaque mot ou phrase, découverts ou non. On peut cependant déplorer que, pour les écrivains, les explications ne soient pas plus étoffées. Enfin, on peut toujours créer son propre fichier de mots avec un commentaire, ce qui n'est pas négligeable ! Mais pas de quoi y perdre la tête ! (Disquette Micro C pour *Atari ST*.)

Matière	*Vocabulaire*
Contenu pédagogique	★★★
Intérêt	*13*
Prix	*C*

Baclangues

Fidèle à sa tradition de sérieux et de rigueur, Jériko propose avec *Baclangues* un logiciel pour approfondir tout en finesse un texte écrit dans une langue vivante étrangère. S'adressant aux élèves de lycée, ce programme existe en anglais, allemand et espagnol et prépare aux épreuves écrites et orales du baccalauréat. Aussi, que



Histoire primaire.



Baclangues.



Guillotine.



ENFIN . . . !!
PAPERBOY
pour
IBM
TM © Copyright International Business Machines Corporation. 1981, 1987
ATARI® ST™
TM© 1987, Atari Corporation Sunnyvale, CA 94086. All rights reserved
AMIGA
TM Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation
DISPONIBLE
le 2 octobre
© 1989, Elite Systems Ltd.
© Tengen Inc. All rights reserved.
® Atari Games Corporation
0100
0000
Commodore Amiga screenshot
UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 8989900
elite

tous ceux qui désirent prendre de l'avance se mettent à leurs machines !
Contrairement aux autres, ce logiciel privilégie une approche au niveau du sens et propose un travail par étape. Dans un premier temps, on s'imprègne du texte en y repérant les idées maîtresses. Ensuite, l'étude s'affine et porte plus spécificiquement sur les personnages, lieux et temps toujours dans l'objectif de dégager la trame du récit.
En fait, lorsque vous entrez dans ce type de programme, vous faites une visite guidée qui vous fait découvrir de façon très exhaustive les mille et un secrets de l'œuvre. Et ici, grâce à un système de sous-menus savamment élaborés, rien n'est laissé au hasard et l'utilisateur tirera un profit maximum de sa lecture. La réflexion est à tout moment sollicitée, ce qui favorise un bon travail interactif entre l'utilisateur et la machine. En outre, le confort d'utilisation, la souplesse et la logique de ce logiciel en font un excellent instrument, utilisable aussi bien en cours qu'à la maison. Un seul inconvénient peut-être, son prix, mais c'est bien le seul ! (Disquette Jériko pour Compatibles *PC*.) Brigitte Soudakof

Matière ________ *Anglais*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ________ *17*
Prix ________ *F*

Histoire primaire

Les hommes ont toujours rêvé de remonter le temps et de traverser les époques en imaginant des machines toutes plus infernales les unes que les autres. Maintenant grâce à la technologie, il suffit pour cela d'introduire une disquette dans la machine, et en avant pour la balade ! Petits écoliers, à vos claviers, *Histoire-Primaire* vous emmène à travers les âges, de quarante ans avant Jésus-Christ jusqu'à notre ère, histoire de voir le temps passer.
Destiné aux élèves du primaire, ce logiciel retrace l'évolution de la France en s'appuyant sur des cartes représentant les modifications intervenues lors des différentes conquêtes et dynasties en place. Pour compléter ce périple de la France en images, un module vous propose de revoir l'évolution du costume ainsi que l'évolution des moyens de transport. Grâce à un module interrogation, vous pouvez mettre à l'épreuve votre sens de la chronologie, et vous rendre compte si vous associez habilement personnages et dates, costumes et époques. Un bilan sous forme de pourcentage vous donne votre taux de réussite. Voici pour l'essentiel de ce programme bien adapté à la population visée, mais cependant assez terne et classique. Il est regrettable que le module costumes et transports n'est pas été mieux exploité pour illustrer de façon plus vivante l'évolution des mœurs au cours des siècles ! (Disquette Micro C pour *Atari ST*.)
Brigitte Soudakof

Matière ________ *Histoire*
Contenu pédagogique ____ ★★★
Intérêt ________ *12*
Prix ________ *C*

Préliminaires

Bon nombre des lecteurs de *Tilt*, familiarisés depuis fort longtemps à la pratique du micro ordinateur, pourront ne pas se sentir concernés par ce logiciel. Mais qui n'a pas pensé un jour initier Papa ou Maman, histoire de partager les joies de l'informatique en famille ? C'est à présent chose possible, grâce à ce programme de *Ppims* conçu tout spécialement pour les profanes en la matière.
Rien n'est laissé au hasard, pour partir vers la grande aventure de la conquête de la machine. La première phase propose d'apprendre à se servir d'un menu, étape importante dans l'utilisation d'un logiciel. Dans un deuxième temps, vous goûterez aux joies de la découverte et la pratique du clavier et alors le pavé numérique et les différentes combinatoires des touches n'auront plus de secret pour vous. Grâce à une série d'exercices, vous pourrez vous entraîner allègrement pour parfaire la maîtrise de la machine qui, à mesure que vous la découvrirez, vous semblera de moins en moins infernale. La phase finale vous aidera à dompter la souris, animal certes inoffensif, mais pas toujours évidente à manipuler pour un néophyte.
Enfin, apprendre à pointer, tirer, cliquer et combiner tout en s'exerçant de façon ludique, voici pour l'essentiel de ce programme d'EAO qui vous permettra de travailler à votre rythme et dans l'ordre que vous désirez. Un bon programme qui devrait convaincre les plus récalcitrants !
(Disquette Ppims pour tous les compatibles *PC*.)
Brigitte Soudakof

Matière ________ *Initiation à la micro*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ________ *15*
Prix ________ *C*

Du neuf dans les manettes

Jong Rich est une nouvelle société française qui fait son apparition sur le marché des accessoires, avec une dizaine de joysticks de bonne qualité. Le plus beau fleuron de ce catalogue est indiscutablement le « Challenger », un joystick haut de gamme de norme *Atari* dont le prix public devrait se situer entre 300 et 400 F. Son originalité tient à un système de contrôle par infrarouge qui vous libère enfin de la contrainte du fil. Il envoie des signaux vers un récepteur connecté dans le port joystick de votre micro et placé sur le moniteur. D'un design très esthétique, il est muni de ventouses et d'une poignée comportant deux boutons de tir. Autre atout important, le « Challenger » dispose de six microswitchs et d'un tir automatique réglable (trois vitesses). Le tir est vraiment totalement automatique : il n'est même pas nécessaire d'appuyer sur le bouton, ce qui vous empêche de l'utiliser pour les programmes dans lesquels il ne faut pas tirer en permanence. Il est alimenté par trois piles de type walkman ou par un adaptateur de 4,5 v. Un joystick précis, ergonomique et racé.
A côté de cette locomotive, on trouve des joysticks plus classiques, mais efficaces. Le « Quickgun », proche des « Quickshot », est souple et ergonomique. On regrettera toutefois l'absence de tir automatique, auquel on est habitué sur ce type de joystick. Le « Microblaster », quant à lui, présente un petit air de famille avec le « Pro 5000 », avec un manche très ferme. Tous deux sont de bons produits équipés de microswitchs, dont l'unique défaut est un fil assez court. Prix public : environ 130 F pour le « Microblaster » et 150 F pour le « Quickgun ».
Alain Huyghues-Lacour

Sus aux pirates !

Depuis la sortie des BD d'Astérix, on s'en doutait un peu : le métier de pirate n'est pas de tout repos. Révolue, l'époque d'impunité de ces bidouilleurs de génie qui s'abritent derrière l'anonymat des réseaux informatiques.
Désormais, il est plus difficile de pirater en rond. Robert Tappan Morris, un étudiant de vingt-quatre ans qui s'était distingué en novembre dernier en infectant environ 6 000 ordinateurs — dont ceux de la NASA, de bases militaires et de plusieurs universités — à l'aide d'un virus de sa confection, ne dira pas le contraire : il est aujourd'hui poursuivi pour crime par la justice américaine, et risque une peine de cinq ans d'emprisonnement et 250 000 $ d'amende. Quant à Karl Koch, également âgé de vingt-quatre ans, ses activités d'espionnage informatique au profit du KGB, puis pour le compte du contre-espionnage ouest-allemand (voir *Tilt* n° 67, page 28), ne lui auront pas porté chance : son corps calciné a été retrouvé début juin à côté de son véhicule, dans une forêt du nord de l'Allemagne de l'Ouest. L'enquête dira s'il s'agit d'un suicide maquillé en assassinat ou d'un assassinat maquillé en suicide, et si ce décès est à mettre en rapport avec l'espionnage informatique. Dans le doute, nous vous recommandons vivement d'éviter de vous servir de votre Minitel et de votre ordinateur à des fins non réglementaires, on ne sait jamais ce qui peut arriver.
J.-P.D.

Naissance

Agence de publicité parisienne, LMA décide de diversifier en créant une structure destinée à l'importation et à l'édition de programmes de jeux pour micro-ordinateur. D'ores et déjà, divers contrats ont été signés avec des compagnies étrangères. Ainsi, les produits Alternative Software seront désormais régulièrement importés en France. Cet éditeur britannique est un des leaders du « budget software » outre-Manche. Cela devrait permettre, à terme, la venue de titres à des prix accessibles (20 à 30 F) sur diverses machines. De même, des compilations sous ce label sont annoncées. De la même manière, LMA représente en France l'éditeur de *Jaws* et de *High Steel* : Screen 7. Récemment fondée, cette société édite ses produits sur de nombreuses machines et on nous promet même des adaptations en arcade. Autre éditeur ayant passé accord de représentation avec LMA : Again Again *(The Munsters, Gilbert Escape from Drill, Track Suit Manager)*.
En ce qui concerne l'activité d'édition, LMA sortira prochainement son premier produit sous le label Hurikan. Basée sur un groupe d'une dizaine de membres,


Mr. HELI
En 2999, un savant fou appelé 'MUDDY'' et ses partisans ont envahi une planète riche en végétaux et en cau. Avec son intelligence démoniaque et ses pouvoirs psychiques, Muddy a détruit l'equilibre délicat de la nature.
Votre mission est de sauver la planète. Vous devez assainir les zones, incluant des iles flottantes vertes, des lits de rochers mobiles . . .
Démasquez Muddy, qui se terre dans les profondeurs du sous-sol, et sauvez la planète.
Mr. Heli est disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.
Licence de IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. Tous droits reserve.
MICROPROSE FRANCE; 6/8, RUE DE MILAN - 75009 PARIS – TEL: 45 26 44 14
FIREBIRD
ENERGY
MONEY

l'équipe de développement a un pied en France pour la création de jeux d'aventure, l'autre en Grande-Bretagne pour les jeux d'arcade. Le premier produit de ce nouvel éditeur sortira fin octobre 1989 sur *Atari ST* et *Amiga* et en décembre 1989 sur *PC* et compatibles. Développé par une équipe ayant travaillé sur *Cybernoid I* et *II*, *Vaux* est d'après Hurikan un jeu dans la lignée de *Foft* ou *Elite* mais plus tourné vers l'arcade. Le joueur incarne un commerçant désireux de s'enrichir illégalement en faisant des affaires avec diverses planètes tout en défendant d'autres commerçants. La version *Amiga* disposera d'un scrolling overscan et de 15 000 écrans contre 18 000 sur *ST* avec un total de huit niveaux. Ajoutez à cela des graphismes 3D et plus de 40 sprites à l'écran et vous comprendrez pourquoi les programmeurs ont déjà passé huit mois sur ce logiciel. Affaire à suivre.

Mathieu Brisou

Fig.4 – Une manière simple mais délicate de prélever le son sur la fiche S.C.A.R.T.!!

Cable Peritel
Blindage
Câble du son (vers broche 6)
Partie signal du câble
Vers signal fiche
Vers masse fiche
Vers fiche S.C.A.R.T.

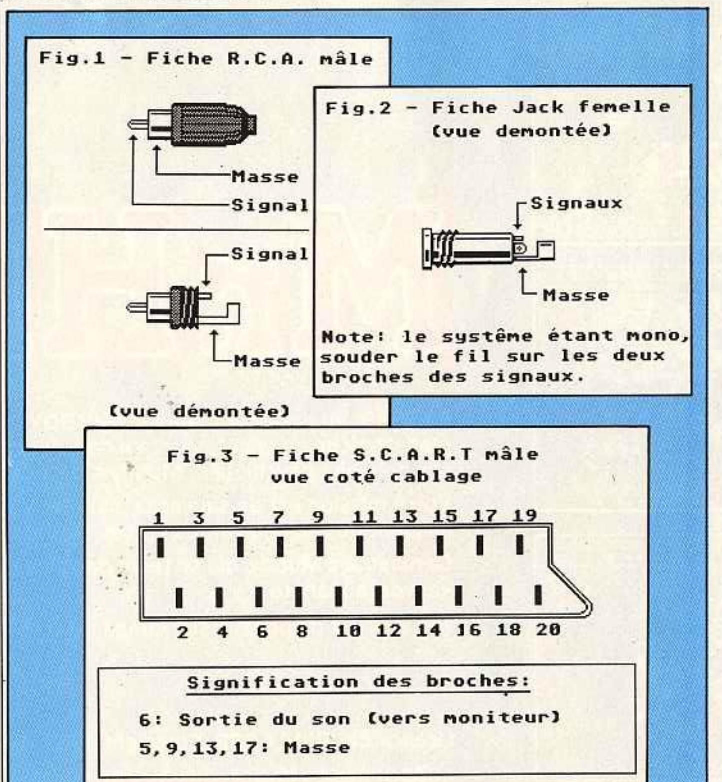
Le son, c'est si bon !

Elément essentiel, le son de nos micros est trop souvent étouffé par la piètre qualité des haut-parleurs de nos écrans informatiques. Mais, il existe une solution miracle, à la portée de tout bon bidouilleur.

Le temps n'est plus aux « bip-bip » et autres « boum » qu'éructaient les premiers micro-ordinateurs à disposer du son. Aujourd'hui, les performances sonores de nos machines sont telles qu'elles peuvent (presque) rivaliser avec nos musiciens favoris. Il est donc tentant, pour donner leurs lettres de noblesse aux micros, de les connecter sur un matériel hi-fi, et de pouvoir ainsi goûter pleinement des démos « samplées » et des bruitages délirants des meilleurs jeux d'arcade. On peut aussi voulopir plus de discrétion de la part de sa machine, et pouvoir utiliser un casque stéréo style walkman pour ne pas gêner son entourage. Certes, beaucoup de moniteurs vidéo possèdent une sortie son mais sur certains il s'agit d'une sortie mono prévue pour un écouteur. On entend alors le son d'une seule oreille !

La théorie...

En fait, toutes ces questions sont triviales sur le plan théorique, puisqu'il s'agit de détourner le son provenant de l'ordinateur et de l'envoyer sur une ou plusieurs fiches. De plus, les problèmes d'adaptation d'impédance sont quasi-inexistants. Néanmoins, la réalisation pratique peut parfois être délicate. Pour brancher un appareil sur une chaîne hi-fi, il faut le connecter avec deux fiches RCA ou Cinch (figure 1). Une pour chaque canal (droit et gauche). Un casque se branche sur une prise jack 3.5 femelle stéréo (figure 2). Si l'on souhaite pouvoir régler le niveau de sortie, il faut un potentiomètre, c'est-à-dire un bouton de réglage du niveau. Si la soudure des fiches vous pose problème, vous pouvez récupérer d'anciens câbles en bon état muni de prises, les couper à la longueur qui vous semble suffisante, et les dénuder. En ce qui concerne la récupération du son du micro, on se trouve dans plusieurs cas, suivant la marque de votre machine.



...et la pratique

Amstrad CPC, Sinclair Spectrum : haut-parleur intégré. Une sortie son (jack 3.5) est prévue. Cependant, sur *Spectrum*, le niveau de sortie est un peu faible pour pouvoir brancher un casque. Il faut prévoir un petit ampli. Pour une connexion sur matériel hi-fi, pas de problème. Procurez-vous le câble adéquat.

Atari, Commodore : le signal sonore sort par le moniteur grâce au câble Péritel. Plus précisément, il passe par la broche numéro 6 de la prise Péritel appelée aussi S.C.A.R.T. (Syndicat des constructeurs d'appareils de radio et télévision), organisme qui a instauré la norme Péritel). Récupérer le signal sur cette fiche n'est pas évident compte tenu des faibles dimensions des broches et des fils. Cela demande une certaine précision. Il faut démonter la fiche et enlever les deux coques en plastique. On doit ensuite dénuder environ cinq centimètres de câble Péritel, et tirer sur le blindage (le maillage métallique) pour découvrir les différents fils et récupérer celui connecté à la broche numéro 6. Une fois que vous l'aurez (en faisant attention) sur environ trois centimètres, vous trouverez un fil de masse ainsi qu'un autre fil. On leur enlevera un centimètre de gaine, puis on prendra deux fils (dénudés au bout sur deux centimètres) allant vers les fiches audios et on les enroulera (les pros disent « wapper ») autour des fils « signal » et « masse » du câble Péritel dénudés. Il n'est pas nécessaire de souder (j'ai juste mis du scotch sur les points de connexion pour fixer et isoler, ça marche sans problème).

Attention à la garantie

Vous pouvez alors remonter la fiche (figure 4). Si les fils audio ne passent pas avec le câble Péritel, faites un trou dans une des coques pour les faire passer.

Compatibles PC : haut-parleur intégré, pas de sortie prévue. Il faut donc recourir à une modification interne de l'appareil. Ne la faites que si votre machine est hors-garantie. Dans ce cas

Virgin Mastertronic Présente le Magnum Light Phaser pour Amstrad. Sans Commentaires.

Revêtement A.B.S.
Thermoformé. Imputrescible
et Indéformable entre −30 et +60°C.

Contre-Champs Magnétiques
Accélérateurs de Faisceau.
Protections Renforcées.

Lentille. Verre Optique 18 mm.

Double Viseur Haute Précision.
(Indispensable pour Suivre les Missiles
en Scrolling Vertical).

MAGNUM

Gâchette Hyper-Sensible.
Temps de Réaction Inférieur
au 1/50 de Seconde.

Cannon. Alignement et Diamètre Réduit
pour une Meilleure Concentration
du Faisceau Lumineux.

Poignée Ergonomique.
Excellente Maniabilité.

Câble TELECOM de 1,5 mètre
à Connecter Directement
sur votre AMSTRAD 6128 et 464.



Prix Public Conseillé 349 F

+6 Jeux Gratuits

- Opération Wolf
- Rookie
- Robot Attack
- Missile Ground Zero
- Solar Invasion
- Bull's Eye

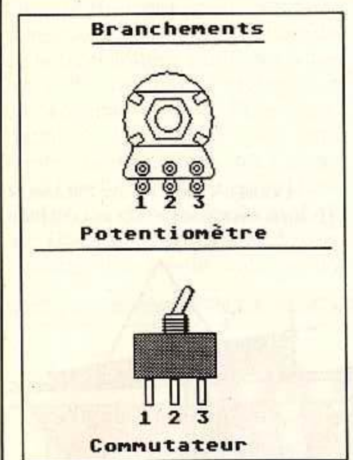


C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

13, place des Vosges
75004 PARIS
TÉL. 42 77 34 76

LIAISON INTERNATIONALE

Fig. 6 – Schéma de montage pour casque stéréo



Vers masse du jack
Vers signaux du jack
Potentiomètre 1 à 10 kΩ logarithmique
Commutateur "va et vient"
signal son ordinateur
Vers broche S.C.A.R.T. 6
masse ordinateur
Vers masse S.C.A.R.T.

Fig.5 – Montage sur compatible PC

Carte principale
←Fiche H.P.
Couper, dénuder, visser domino et fils ici.
Drive
H.P.

démontez le boîtier. Vous trouverez généralement (figure 5) le haut-parleur sur la face avant dont les deux fils sont connectés à la carte principale par une fiche. Comme ces fils sont d'une longueur plus que suffisante, vous pouvez les couper, les dénuder et les visser sur une barrette à vis (un « domino ») avec les deux fils connectés aux prises audios.
Pour les casques stéréo, le schéma est indiqué sur la figure 6 (j'ai ajouté la correspondance entre certains points du schéma et les broches des composants). Il peut être réalisé avec des moyens simples : fils épissés, vissés sur dominos. Il faut seulement prendre soin d'éviter les faux contacts et les court-circuits.

Sébastien MOREL

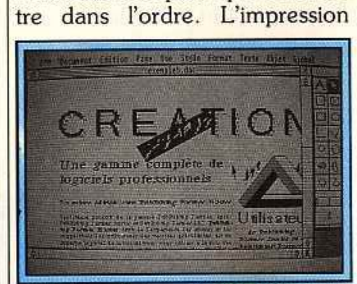
Suivez nos conseils et, avant de passer de la théorie à la pratique, entraînez-vous pour ne pas commettre de faute irréparable...

16/32 bits : les utilitaires attaquent

La venue de programmes sérieux pour *ST* et *Amiga* permettra-t-elle à ces ordinateurs de titiller les *PC* et les *Mac* dans divers domaines semi-professionnels ? Pour répondre à cette question, il fallait entièrement tester les programmes en question et avec le plus grand soin. Nous l'avons fait !

PPM : la grande PAO sur Atari

Publishing Partner a permis l'entrée de l'*Atari ST* dans le domaine assez fermé de la PAO. Mais sa puissance un peu restreinte le limitait à la petite PAO. La sortie de *Publishing Partner Master* (PPM), la version 1.70 en particulier, vous permettra d'aller beaucoup plus loin. Le programme a été doté de nombreuses améliorations sans perdre pour autant l'ergonomie qui faisait l'une des principales qualités des versions précédentes. Les utilisateurs de *Publishing Partner* ne seront pas dépaysés : leur apprentissage s'en trouvera facilité d'autant. Tout le programme est géré à la souris, la plupart des commandes étant doublées au clavier. Plus de cent nouvelles fonctions sont désormais disponibles. Le GEM est pleinement utilisé, ce qui permet de modifier à loisir la fenêtre d'affichage et surtout d'ouvrir plusieurs documents en même temps avec passage de données grâce au classique couper-copier-coller. Il n'est plus indispensable de définir la taille et l'emplacement des colonnes avant l'entrée du texte. En effet, rien de plus facile ensuite que de déplacer votre texte, modifier sa taille (en fait le corps des caractères), le justifier, modifier les attributs ou faire subir une rotation à une colonne (ou à un dessin). On peut aussi combiner deux objets (textes ou graphiques) pour en faire un seul, avec possibilité de revenir facilement en arrière si finalement le résultat ne vous satisfait pas. La frappe peut s'effectuer au sein du programme qui dispose d'un nouveau dictionnaire de césure comprenant les multiples exceptions de la difficile langue française. Mais rien ne vous empêche de récupérer un texte tapé sur votre traitement de texte favori. *PPM* reconnaît les formats du *Rédacteur*, *First Word Plus*, *Word Write* et *Wordperfect*, en plus du classique mode ASC II. Côté graphisme, le programme accepte maintenant les formats EPS (Encapsulated PostScript Files), GEM Metafile (Easy Draw) et IMG en plus des anciens Degas compressés ou non. La taille de vos images (en dehors des GEM) pourra être ajustée. On retrouve les multiples options de visualisations, de formats de page, d'attributs, de feuilles de style, etc.
Par rapport à la version 1.53, on note de nombreuses améliorations. Tout d'abord, les opérations sont plus rapides (affichage, scrolling, chargement). Il est désormais possible d'utiliser des espaces insécables. Les imperfections et bugs sont corrigées. L'affichage des grandes lettres à l'écran s'est notablement amélioré. Les changements de visualisations fonctionnent parfaitement ainsi que la loupe de puissance variable. Il ne subsiste qu'une incompatibilité mineure avec les anciennes ROM : les menus déroulants ne se referment pas toujours après usage et il faut alors redemander la visualisation pour que tout rentre dans l'ordre. L'impression



Publishing Partner Master d'Upgrade : le concurrent direct de Calamus ?

s'effectue au choix sur imprimante 9 ou 24 aiguilles, sur Laser Atari ou Postcript ou sur Linotype, en monochrome, couleurs ou impression multiples pour quadrichromie. Un fantastique programme alliant puissance et facilité d'utilisation. (Disquette Upgrade pour *Atari ST 1040* et au-dessus. Prix : 2 400 F, 1 000 F pour la mise à jour.)

Jacques Harbonn



Kindwords sur Amiga : ***un traitement de texte capable d'importer des images.***

Un traitement de texte sur Amiga

Ouf, il était temps. Il était jusqu'à présent difficile de trouver en France un traitement de texte digne de ce nom sur *Amiga*. C'est chose faite désormais avec la sortie de la version française de *KindWords*, qui porte bien son nom, mais ne fonctionne qu'avec un Méga de mémoire. Le programme travaille en vrai WYSIWYG, quelle que soit la taille et la fonte utilisée. La frappe s'effectue bien évidemment au kilomètre avec justification automatique à droite, gauche, centrée ou complète et éventuellement césure automatique, sur une largeur atteignant 200 caractères mais sans multicolonnages. Les règles de césure françaises sont respectées. On dispose bien sûr du classique couper-copier-coller. Les différentes polices (Romain et Novell en trois corps différents, symboles mathématiques, grecs, etc.) cohabitent à l'écran, y compris dans une même phrase et se combinent à quatre styles. Le programme propose en-tête, bas de page, numérotation automatique, et même page de couverture. En revanche, et c'est une lacune de taille, pas question ici de notes en bas de page. Les options de recherche-remplacement sont complètes et efficaces.
Le dictionnaire intégré de 140 000 mots vous apportera une aide efficace. Regrettons cependant qu'il ne fonctionne qu'en mode vérification finale et non directement lors de la frappe. Les suggestions proposées lors de la correction tiennent compte tant de l'orthographe que de la phonétique. L'un des points forts du programme est de pouvoir mêler à loisir texte et graphismes au format IFF. Ces graphismes ne pourront contenir plus de seize couleurs. En revanche, on peut sélectionner une zone de l'image, agrandir, rétrécir ou déplacer l'image (latéralement uniquement). L'un des points noirs du programme est son impossibilité de travailler sur plus d'un document à la fois. L'impression s'effectue selon trois modes : normal, courrier et mode spécial, SuperFonts utilisant des polices spécialement conçues pour la haute densité. Ce dernier mode permet d'obtenir une qualité de sortie surprenante avec un grand nombre d'imprimante (y compris de classiques neuf aiguilles), mais au prix d'un temps d'impression important. Un mode spécial Fusion permet même le mailing de manière simple. L'ergonomie à la souris est sans reproche, la plupart des commandes sont doublées au clavier. Certains diront que *KindWords* a le défaut de ne pas offrir de fonctions évoluées de mise en page comme le multicolonnage, ajoutant qu'on peut le faire sur Mac, notamment. C'est oublier un peu rapidement que ce programme se veut être l'équivalent de *Mac Write*. Sa philosophie est simplicité et efficacité !
En conclusion, en dépit de certaines lacunes, *KindWords* demeure un programme doté de nombre de fonctions intéressantes et puissantes qui peuvent en faire un bon choix. (Disquettes Disk Company pour *Amiga 1 Méga*.)

Jacques Harbonn

L'Electronicien

Ce logiciel est destiné aux férus d'électronique qui aiment à dessiner leurs propres circuits. Il est prévu pour fonctionner en haute résolution mais tourne aussi très bien en émulation. *L'Electronicien* propose de nombreuses facilités de création et vérifie la validité du positionnement de certains composants. Il offre une bibliothèque quatre types de transistors et rien ne vous empêche de créer et sauvegarder votre propre bibliothèque de composants pour les utiliser plus tard. Le programme calcule courbes et quadripoles et affiche différents graphiques utiles.

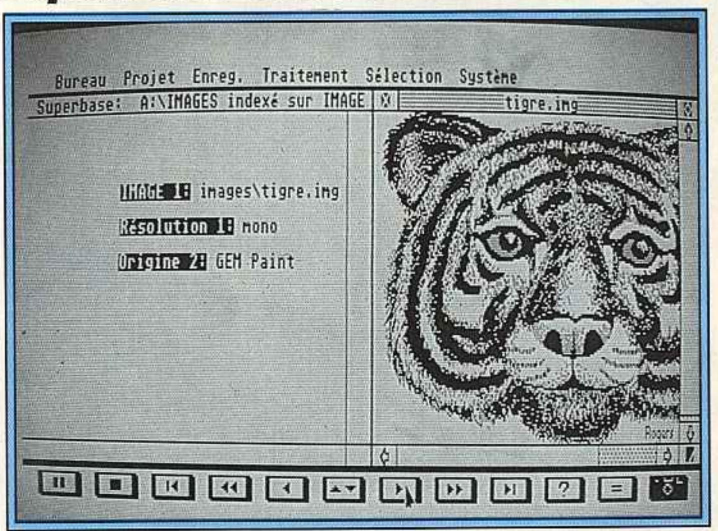


***L'électronicien sur* Atari ST.**

On peut imprimer circuits, chaînes, composants et statistiques. Un logiciel simple d'emploi et assez complet qui vous fera gagner du temps lors de l'élaboration de vos réalisations électroniques. (Disquette Logisoft pour *Atari ST*.)

Jacques Harbonn

Superbase 2 met en fichiers



Superbase II : ***Un SGBD différent des habituels dBase et autre ersatz.***

Superbase 2 est une nouvelle base de données relationnelle de Micro Application dans la ligne des précédentes. Le programme se commande intégralement à la souris et les principales fonctions sont doublées au clavier. On y retrouve les désormais classiques commandes sous forme de touches « magnétoscope ». Le programme est puissant : enregistrements illimités par fichier, champs et fichiers illimités aussi et jusqu'à 999 index par fichier. Il n'existe pas moins de dix-huit types de formats de données (numériques, monétaires, calculées, etc.) et les champs de type formule permettent les calculs automatiques sur plusieurs champs appartenant à plusieurs enregistrements de fichiers divers. Les fonctions mathématiques, logiques, conditionnelles sont au rendez-vous. Les données peuvent être représentées selon trois modes : tableau, formulaire ou registre, de manière à ce que chacun y trouve son compte. Un traitement de texte intégré facilite la frappe et permet le publipostage et l'intégration de champs texte. Le programme accepte le format des principales autres bases de données (*dBase*, *Lotus*, *Dif*) et l'*ASC II*. Toutes les fonctions de sélection, édition, exploitation et liens entre fichiers se réalisent de manière simple, sans qu'il soit besoin de recourir à un quelconque langage de programmation plus ou moins facile à maîtriser. L'un des points forts du programme est de pouvoir lier ses fichiers à des fichiers externes, permettant ainsi une gestion des images (format GEM, Degas, Neochrome, IFF) et la réalisation de « diaporamas » avec textes de présentation.
Un produit simple d'emploi et puissant proposé à un prix compétitif. (Disquette Micro Application Prix : 890 F).

Jacques Harbonn.


AVEC LES OUVRAGES WEKA
FAITES DECOLLER VOTRE
MICRO-ORDINATEUR
ATARI® ST 520/1040 :
Une "bible" de 485 pages
pour aller plus loin !
AMSTRAD® CPC 464,
664 ET 6128 :
Un véritable guide
d'optimisation, 1220 pages
pour exploiter à fond votre
micro-ordinateur !
IBM® PC/PS
ET COMPATIBLES :
Tout ce que vous devez
savoir sur votre PC
en 888 pages !
COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE
ATARI
Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre
AMSTRAD
Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles
GRATUIT :
DES CADEAUX EXCEPTIONNELS
A DECOUVRIR
PCT/AM/ATA 50025

ATARI® ST 520/1040 :

"EN 485 PAGES, TIREZ LE MAXIMUM DE VOTRE MACHINE"

Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 : ce guide grand format de 485 pages vous montre clairement comment optimiser toutes les ressources de votre super-machine...

Un guide passionnant conçu pour tous les passionnés de l' ATARI ST

Passionnant : c'est le mot qui décrit le mieux cet indispensable ouvrage ! Un véritable guide d'optimisation qui vous révèle toutes les facettes de votre ATARI ST 520/1040 : le hardware, le système d'exploitation, les langages, la programmation, les possibilités d'extension... et tous les conseils, les trucs et les utilitaires qui font la force d'un guide pratique.

Maîtrisez rapidement la programmation des langages système

De l'unité centrale à la souris, du moniteur au clavier, vous saurez tout sur la structure interne de l'ATARI et vous connaîtrez les principes de fonctionnement du système piloté par FIRMWARE : architecture du système ST, schémas des cartes mère, micro processeur M 68000, circuits intégrés spécialisés, configuration mémoire...

A la découverte de votre système d'exploitation...

Votre "bible" en main, vous maîtrisez rapidement la structure des systèmes d'exploitation DOS et GEM DOS... et vous entrez dans le secret des routines du BIOS et du XBIOS. Bientôt, vous savez comment résoudre les éventuelles opérations de gestion des périphériques et des disquettes.

Devenez expert en langage de programmation

GFA-BASIC, BASIC ST, C, Assembleur, LOGO... véritable dictionnaire de tous les langages, cet ouvrage de référence vous explique clairement comment choisir le langage le mieux adapté à vos besoins, et comment programmer plus facilement dans de multiples domaines.

Des solutions types pour tous vos problèmes d'interface...

Vous souhaitez favoriser l'extension des ports ? Mettre au point une interface parallèle ? Programmer une interface entrées/sorties ? Pour éviter tous les pièges, suivez le guide : il consacre un chapitre entier aux interfaces standard ATARI ST, et vous révèle de nombreuses solutions type.

... Et des logiciels pour tous vos besions

Gestion de données, gestion de fichiers, simulation, graphisme, CAO... Votre manuel d'optimisation teste pour vous les meilleurs logiciels du marché et met à votre disposition une vaste bibliothèque d'applications, de routines et d'utilitaires, que vous pourrez exploiter directement sur votre machine.

Le monde ATARI évolue... votre ouvrage aussi !

L'informatique ATARI évolue à grande vitesse, aussi devez-vous disposer en permanence des plus récentes informations: de conception évolutive, le guide vous propose tous les deux mois en principe des compléments/mises à jour d'environ 150 pages, au tarif de 215 F TTC (voir notre bon de commande).

AMSTRAD® CPC 464/664/6128 :

"ACTIVEZ LE POTENTIEL DE VOTRE AMSTRAD AVEC UN GUIDE DE 1220 PAGES"

Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad : cet ouvrage de 1220 pages vous révèle l'énorme potentiel de votre CPC en matière de programmation, jeux ou graphisme.

Votre Amstrad CPC est un surdoué... Savez-vous comment l'optimiser ?

C'est "fou" tout ce que l'on peut faire avec son CPC 464, 664 ou 6128 ! Surtout si l'on possède un manuel clair, précis, détaillé, qui répond à toutes les questions : comment maîtriser les langages; comment programmer rapidement des applications performantes; comment réussir les meilleurs graphismes; comment installer vous-même une extension ou un périphérique; comment profiter des innovations avant les autres ?

Apprenez à mieux exploiter votre système... d'exploitation !

Votre Amstrad fonctionne sous système d'exploitation CP/M, et la plupart de vos logiciels ont été conçus autour de cet environnement... Avec cette encyclopédie pratique vous maîtrisez rapidement les mots-clefs du CP/M, du CP/M PLUS, et vous accédez à l'univers AMSDOS, particulier à Amstrant les aud.

Les meilleures méthodes de programmation réunies dans un même ouvrage...

Les programmeurs les plus expérimentés sont les premiers à reconnaître les extraordinaires possibilités de la série Amstrad CPC : nos auteurs vous dévoilent toutes les techniques et les astuces pour concevoir progressivement vos propres applications en BASIC, Assembleur, LOGO, Turbo Pascal(R)... et vous découvrez les fabuleuses applications de Multiplan et Dbase, toujours accompagnées d'exemples concrets de logiciels de graphisme, de musique ou de jeu...

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

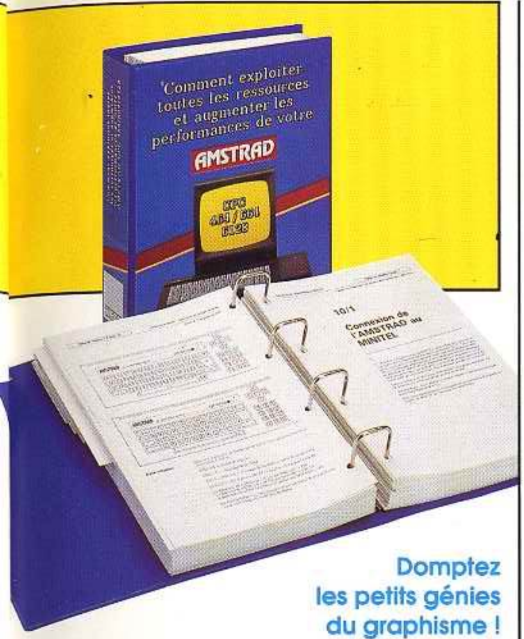
Le tapis de souris WEKA ou la jolie montre à cristaux liquides : choisissez vite le CADEAU qui vous sera envoyé pour toute commande de l'un des trois ouvrages WEKA !



LE CADEAU UTILE !
Un tapis de souris aux couleurs de WEKA pour améliorer votre confort de travail !



LE CADEAU PRATIQUE !
Une super montre à cristaux liquides, aussi jolie que pratique !



IBM® PC ET COMPATIBLES :

"888 PAGES POUR PASSER A LA VITESSE SUPERIEURE"

Un "must" pour votre micro-ordinateur ! En 888 pages grand format **"Comment améliorer les performances..."** vous révèle tout ce que vous devez absolument savoir pour exploiter à fond les ressources de votre IBM PC/PS ou tout autre compatible.

Domptez les petits génies du graphisme !

Vous connaissez déjà les remarquables fonctions graphiques de base de votre micro-ordinateur... Avec ce guide d'optimisation, vous pouvez encore améliorer vos créations et réaliser des graphismes haute résolution : les programmes et les utilitaires présentés dans l'ouvrage vous permettent de gagner en mémoire et de monter en puissance... Bien outillé et bien conseillé, vous créez vous-même les images les plus complexes et les jeux les plus fous !

Pénétrez au cœur de votre Amstrad

Pour maîtriser parfaitement les capacités de votre machine, vous devez aussi connaître sa structure interne : de l'unité centrale aux périphériques, des cartes-mère au moniteur... chaque élément de votre Amstrad CPC est soigneusement passé en revue par ce manuel précieux. Des schémas d'aide au diagnostic vous permettent d'assurer vous-même la maintemance de votre appareil, en réalisant à chaque fois une belle économie...

Une "bible" qui évolue aussi vite que l'univers Amstrad !

Parce que le monde Amtrad bouge en permanence, votre guide évolue avec lui pour vous faire profiter de toutes les nouveautés : des compléments/mises à jour d'environ 150 pages vous sont proposés tous les deux mois en principe, au tarif de 215 F TTC (voir notre bon de commande).

Un super guide pour redécouvrir votre PC !

Si vous croyez bien connaître votre PC, cet ouvrage exceptionnel va vous étonner ! En 888 pages, "Comment améliorer les performances..." vous invite à un fantastique voyage au centre de votre PC : groupes de systèmes PC/PS, XT et AT, circuits intégrés pilotables depuis votre ordinateur, construction et fonction des différents composants entrées/sorties...

Apprenez à gérer votre système d'exploitation

Maîtriser un système d'exploitation, c'est d'abord le comprendre. Conçue et rédigée par des spécialistes, cette bible du PC répond à toutes vos questions : structure du système PC/MS DOS; constitution et rôle du BIOS et du DOS; particularité du PC/DOS par rapport à MS/DOS version 3.1. Ce manuel indispensable vous permet d'exploiter rapidement les multiples interfaces existantes.

Devenez expert en connectique

Outil de spécialiste, ce super guide vous ouvre les portes d'un univers en pleine expansion : la connectique. Les astuces que vous devez connaître, les pièges à éviter, les petits trucs qui vous évitent de gros problèmes... à la lumière de cette encyclopédie du PC, la connectique devient un jeu d'enfant !

Optimisez votre savoir-programmer

Grâce à ce fabuleux recueil d'informations, vous maîtrisez facilement les techniques de conception de programmes les plus performantes, telles que SADT et HIPO. Au fil de ces 888 pages riches de conseils, vous apprenez à programmer en Assembleur et vous optimisez à 100% le fonctionnement interne de BASICA/GW BASIC.

Des spécialistes vous parlent

Comment entretenir son ordinateur ? Quelle méthode choisir pour contrôler efficacement les périphériques ? Comment programmer facilement et rapidement en EPROM ? Comment protéger ses données ? Mille et une questions auxquelles les auteurs de ce guide d'optimisation apportent une réponse claire, précise et complète.

Une encyclopédie toujours à jour...

Le monde informatique bouge. Grâce aux compléments/mises à jour, votre ouvrage WEKA est toujours à la pointe de cette évolution. Les compléments/mises à jour WEKA ? Environ 150 pages de nouveautés, d'informations et de conseils rédigées par nos spécialistes, qui vous sont proposées tous les deux mois en principe au tarif de 230 F TTC (voir notre bon de commande).

Editions WEKA - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

BON DE COMMANDE

à renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée, aux Editions WEKA, libre réponse n°5, 75941 Paris cedex 19.

Oui, envoyez-moi vite, avec mon cadeau gratuit, le ou les ouvrages que je vous indique ci-dessous (prix TTC, port et emballage compris) :

❒ **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040" (réf. 9600) 1 grand volume 21 x 29,7 cm - 485 pages 450 F TTC**

❒ **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD CPC 464/664/6128" (réf. 9400) 2 grands volumes 21 x 29,7 cm - 1220 pages 450 F TTC**

❒ **"Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC/PS et compatibles" (réf. 9300) 1 grand volume 21 x 29,7 cm - 888 pages 450 F TTC**

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre des Editions WEKA.
Je choisis mon cadeau exceptionnel ❒ le tapis de souris ❒ la montre à cristaux liquides

J'ai bien noté que chaque ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vcs compléments/mises à jour de 150 pages environ, au prix de 230 F TTC pour les "compléments IBM PC" et 215 F TTC pour les "compléments ATARI et AMSTRAD". Je me réserve le droit d'interrompre ce service à tout moment sur simple demande, ou de vous renvoyer, sans rien vous devoir, toute mise à jour dans un délai de 15 jours après réception (voir la Garantie WEKA).

❒ **Veuillez m'envoyer également une facture proforma.**

La Garantie WEKA "Satisfait ou Remboursé" (voir au verso).

NOM .... PRENOM ....

SOCIETE .... TEL ....

ADRESSE ....

....

CP .... VILLE ....

DATE ....

SIGNATURE

TM 933501

SHINOBI

...Bien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde — une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps — pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténèbres. Paralysé par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...



... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il, ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens.»
«C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...



C64

- Cinq zones. Plusieurs étages.
- Temps limité par zone.
- Une seule bombe magique par zone
- Disponible sur: C64 AMSTRAD-ST- AMIGA-P.C.



ATARI-ST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

13, place des Vosges
75004 PARIS
TÉL. 42 77 34 76

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ATARI-ST COMPILATIONS

STARWARS TRILOGY	**249F**
+LA GUERRE DES ETOILES	
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	
+LE REOUTR DU JEDI	
LES BEST DE US GOLD	**299F**
+ OUT RUN +1943	
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2	
PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+SUPERHANG ON+XENON	
+ARKANOID 2	
PREMIER COLLECTION	**249F**
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+ZYNAPS+EXOLON	
OCEAN 5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
+THE STORY SO FAR 1	**199F**
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS	
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.	
+THE STORY SO FAR 3	**199F**
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER	
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK	

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

A.P.B.	199F
BARBARIAN 2(PSYGNO)	245F
BLOOD MONEY	245F
BLOODWYCH	249F
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
EYE OF ORUS	249F
FERRARI FORMULA ONE	245F
INDIANA JONES :	249F
LAST CRUSADE(AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
PANIC STATIONS	199F
RAINBOW ISLAND	205F
SHINOBI	199F
THE GAMES SUMMER	199F
XENON 2 MEGABLAST	249F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	**259F**
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
CABAL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CONFLICT EUROPE	249F
DAMOCLES	249F
DARK FUSION	199F
DRAGON LORD	199F
DRAGON SPIRIT	**199F**
DYNAMITE DUX	**199F**
E.S.S.(HERMES)	**295F**
FRIGHT NIGHT	195F
GARY LINEK.HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GEMINI WING	**199F**
H.A.T.E.	199F
HILLSFAR	249F
HYBRIS	245F
INTERPHASE 3D	**249F**
JAWS	199F
KARATEKA	195F
LORDS OF RISING SUN	199F
MECHANIC WARRIORS	249F
MR HELI	249F
NECRON	249F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PAPER BOY	185F
P47	**249F**
PASSING SHOT	**249F**
PIRATES	**269F**
QUARTZ	**249F**
RAINBOW WARRIOR	**269F**
RENEGADE 3	199F
SABRE WULF	249F
SCORPION	249F
SILPHEED	**299F**
SLAYER	**199F**
SPACE HARRIER 2	185F
STEIGAR	199F
STORMLORD	199F
STUNTCAR	**245F**
SUPER SCRAMBBLE	199F
SUPER WONDERBOY	**199F**
TANK ATTACK	**249F**
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	245F
TOWER OF BABEL	**269F**
TT RACER	245F
TV SPORT FOOBALL	**249F**
ULTIMATE GOLF	195F

NOUVEAUTÉS ST (suite)

ULTIMA V	235F
UMS 2	269F
VERMINATOR	225F
VROOM	199F
WATERLOO	249F
XENAPHOBE	269F

HIT PARADE ST

CASTTLE WARRIOR	199F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES :	199F
LAST CRUSADE(ARCADE)	
KICK OFF	269F
MICROPROSE SOCCER	245F
NEW ZEALAND STORY	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROBOCOP	199F
SILKWORM	199F
TARGHAN	245F

3 D POOL	199F
AAARGH	185F
ARCHIPELAGOS	249F
ASTAROTH	185F
BALANCE OF POW. 1990	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	199F
CHARIOTS OF WRATH	249F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FALCON	235F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
GUNSHIP	245F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
KINGS QUEST IV	295F
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
REVOLUTION FRANCAISE	199F
LAST DUEL	149F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MILLEMIUM 2.2	199F
OPERATION WOLF	195F
PAC MANIA	195F
PERMIS DE TUER	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROCKET RANGER	275F
RVF HONDA	269F
RUNNING MAN	249F
SKWEEK	195F
SLEEPING GODS LIE	299F
SPACE QUEST 3	249F
THUNDERBIRDS	249F
TIME SCANNER	199F
VIGILANTE	199F
WEIRD DREAMS	235F
WINDSURF WILLY	199F
XYBOTS	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2	**195F**
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS	
+STREET SPORT BASKET	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOAR	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	185F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FERRARI FORMULA ONE	299F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES :	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDIANA JONES :	249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
NEW ZEALAND STORY	199F
SPACEMAX	349F
STARRAY	299F
VIGILANTE	199F
XENON 2	249F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	**259F**
AFTERBURNER	249F
AMERICAN ICE HOCKEY	249F
ARKANOID 2	185F
BAAL	**295F**
BOMBUZAL	**249F**
CARRIER COMMAND	**249F**
COLOSSUS CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
E.S.S. (HERMES)	**295F**
GARY LINEK. HOT SHOT	185F
INTERPHASE 3D	**249F**
KING ARTHUR	**249F**
KING QUEST IV	**249F**
LORDS OF RISING SUN	249F
MENACE	**245F**
OPERATION WOLF	**195F**
P47	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
RVF HONDA	269F
SHOGUN	**249F**
STARGOOSE	**299F**
STARGLIDER 2	249F
STUNTCAR	**249F**
THE THIRD COURIER	**245F**
THE LAST NINJA 2	245F
THUNDERBLADE	249F
TOWER OF BABEL	**269F**
ULTIMATE GOLF	195F
UMS 2 :NATIONS AT WAR	**269F**
VIRUS	**249F**
ZORK ZERO	**249F**

HIT PARADE PC

CHUCK YEAGER'S AFT	299F
DOUBLE DRAGON	195F
ARCHIPELAGOS	299F
F15 N2	359F
OUT RUN	149F
ROBOCOP	199F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

688 SUB MARINE	245F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
TEENAGE QUEEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

STARWARS TRILOGY	**249F**
+LA GUERRE DES ETOILES	
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	
+LE RETOUR DE JEDI	
PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	
+XENON+ARKANOID 2	
+CRAZY CARS	
+THE STORY SO FAR 1	**199F**
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS	
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.	
+THE STORY SO FAR 3	**199F**
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER	
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK	

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

BARBARIAN 2	195F
BATMAN(LE FILM)	245F
BATTLEVALLEY	199F
BEAST	299F
EYES OF ORUS	249F
INDIANA JONES:	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
PANIC STATIONS	199F
RAINBOW ISLAND	205F
RENEGADE 3	249F
SHINOBI	199F
THE GAMES SUMMER	195F
UMS 2: NATIONS OF WAR	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

AUTRES NOUVEAUTES ••

A.P.B.	**199F**
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
BARBARIAN 2 (PSYNO)	**245F**
BLOODWYCH	**249F**
CABAL	245F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK FUSION	199F
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	299F
DRAGON SPIRIT	**199F**
DYNAMITE DUX	**249F**
E.S.S.(HERMES)	**285F**
F16 COMBAT PILOT	245F
GARY L. HOT SHOT	195F

AMIGA NOUVEAUTÉS (suite) ••

GEMINI WING	**199F**
GHOST AND GOBBLINS	245F
HATE	199F
INTERPHASE 3D	**249F**
KING ARTHUR	**249F**
LEISURE SUIT LARRY 2	**299F**
MR HELI	**249F**
NECRON	249F
NEUROMANCER	249F
OUT RUN US EDIT.	199F
OVERLANDER	**199F**
PASSING SHOT	**249F**
P47	**249F**
POLICE QUEST 2	**249F**
PREDATOR	249F
QUARTZ	**249F**
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
SCRABBLE	245F
SKRULL	225F
SLAYER	**199F**
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	249F
STORMLORD	199F
STUNTCAR	**245F**
SUPER WONDERBOY	**249F**
THE LAST NINJA 2	245F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
XENOPHOBE	269F

HIT PARADE AMIGA

ASTAROTH	249F
CASTTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
DRAGON NINJA	249F
FALCON MISSION DISK 1	199F
F.O.F.T.	275F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES:	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
NEW ZEALAND STORY	245F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
POWERDROME	245F
ROBOCOP	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SUPER SCRAMBLE	199F
TEST DRIVE 2	295F
VIGILANTE	199F

3 D POOL	199F
ARCHIPELAGOS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOOD MONEY	245F
COLOSSUS CHESS X	249F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 3	749F
DOMINATOR	249F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
EXPLORA 2	290F
FALCON	295F
KICK OFF	269F
KULT	249F
REVOLUTION FRANCAISE	199F
LES PORTES DU TEMPS	285F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
PERMIS DE TUER	199F
RICK DANGEROUS	259F
R TYPE	235F
RVF HONDA	269F
SCORPION	249F
SILKWORM	249F
SKWEEK	199F
SLEEPING GODS LIE	299F
STEVE DAVIS SNOOKER	199F
SUPER HANG ON	249F
TARGHAN	245F
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
THUNDERBIRDS	199F
VINDICATORS	199F
VOYAGER	249F
XYBOTS	199F

SUPER GENIAL !! LES EXCLUSIFS MICROMANIA

Chaque fois que vous commandez au Club vous recevrez 2 points pour un logiciel en cassette et 3 pour un logiciel en disquette (sauf bien sûr pour les soldes et les classiques). Quand vous avez suffisamment de points vous choisissez l'article souhaité qui vous sera livré avec votre prochaine commande. Avec 6 points vous pouvez choisir 1 des 2 T-Shirt Micromania (High Score ou Play Again). Avec 20 points, vous aurez la Super Montre du Club, et bientôt, plein d'autres articles fantastiques.

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST

ARCTIFOX
STREET FIGHTER
BARD'S TALE 1
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
BIONIC COMMANDO
SKYFOX 2
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD

PC COMPATIBLES

ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF
BIONIC COMMANDO

AMIGA

ARCTIFOX
STREET FIGHTER
BARD'S TALE
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
BIONIC COMMANDO
SKY FOX 2
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD



Bay-Route

Narc

Mad Gear

Fighting Fantasy

Turbo Outrun

SEGA

Les nombreux fans d'*Outrun* devraient faire un bon accueil à ce nouveau programme de *Sega* qui est encore plus impressionnant que le précédent. On y retrouve le pilote et sa petite amie, au volant d'une Ferrari décapotable. En plus des deux vitesses, cette fois-ci, vous disposez d'un bouton turbo qui vous permet d'atteindre une vitesse de pointe véritablement époustouflante.
Mais la principale innovation de *Turbo Outrun* est que la course ne se déroule plus sur les routes ensoleillées de la Californie. Vous devez traverser les États-Unis dans les pires conditions climatiques, ce qui ne va pas vous faciliter les choses. Vous partez sous un beau soleil, mais très vite un orage éclate. La route devient glissante, foncez tout en restant très vigilant car au prochain tournant vous vous retrouverez sur une route innondée.
La pluie s'arrête et vous en profitez pour accélérer, mais prenez garde car la chaussée n'est pas en bon état et vous devez slalomer entre des nids de poules et des barrières. Plus loin vous devrez affronter une tempête de neige des plus impressionnantes. Ces mauvaises conditions climatiques vous obligeront à donner toute la mesure de vos talents de conducteur sur une route glissante et avec une visibilité très réduite. Tout au long de la route, les véhicules sont bien plus nombreux que dans le premier épisode et la traversée des villes est un véritable cauchemar.
Turbo Outrun est un programme très excitant ; orages et tempêtes de neige sont particulièrement réalistes et l'animation est encore plus rapide que celle d'*Outrun* ce qui n'est pas une mince référence. *US Gold* travaille actuellement sur une conversion tous formats qui devrait être publiée en novembre.



Turbo Outrun

Cet été, vous avez déserté les salles d'arcade pour aller faire le play-boy sur les plages. Maintenant, venez donc faire admirer votre bronzage dans la lumière crue des salles enfumées. Vous découvrirez que les Japonais n'ont pas pris de vacances, mais qu'ils ont travaillé dur pour vous préparer de superbes programmes : deux nouveautés Sega ce mois-ci. Agrippez vos manettes !

Narc

WILLIAMS

Ce nouveau jeu d'arcade de Williams est l'un des programmes les plus marquants de l'année sur le plan de la réalisation. Jamais encore des graphismes d'une telle finesse et une palette de couleurs aussi riche n'avaient été réalisés ; il faut reconnaître que la mémoire affectée au graphisme dépasse largement ce qui s'est fait jusqu'ici. Les décors sont entièrement conçus à partir de photos digitalisées, superbement mises en couleurs. Ce jeu, qui peut être joué à deux simultanément, met en scène un super-héros envoyé par le FBI pour anéantir les trafiquants de drogue à New York. Casqué et armé d'une mitraillette, l'Exécuteur affronte les dealers dans la rue, puis dans le métro, avant de détruire un laboratoire. Ses adversaires sont nombreux et bien armés, certains lui lancent des seringues, tandis que d'autres lâchent des meutes de chiens contre lui. L'action, très rapide, exige d'excellents réflexes et une parfaite maîtrise du mode de contrôle, qui s'effectue par l'intermédiaire de quatre boutons. L'accent est mis sur le spectaculaire et on appréciera des effets « délicats » et même macabres, comme les morceaux de corps humains qui retombent après l'explosion d'une roquette, ou le bel appétit de la meute de chien lorsqu'elle parvient à faire chuter le héros. Un programme superbe, à voir absolument.

Mad Gear

CAPCOM

Ce nouveau programme de Capcom n'est autre qu'un remake de *Led Storm* dont il reprend intégralement tous les décors. Vous foncez sur des routes accidentées au volant d'un véhicule qui est capable de sauter pour franchir des précipices. Vous pouvez vous débarrasser des autres véhicules, mais certains camions sont indestructibles et ils font tout pour vous barrer le chemin. Vous avez le choix entre trois véhicules différents ayant chacun des caractéristiques propres : le camion est plus résistant, la voiture de course beaucoup plus rapide, et l'automobile routière offre un compromis entre les deux. *Mad Gear* est un programme assez ordinaire, tant sur le plan de la réalisation que sur celui de l'intérêt de jeu.

Fighting Fantasy

DATA EAST

Dans ce beat-them-up, vous livrez une série de combats à l'épée contre de redoutables extra-terrestres. C'est un jeu rapide et violent dans lequel le sang jaillit à chaque blessure. Vos adversaires ne disposent que d'une épée, mais certains utilisent également certaines parties de leur corps, comme cet alien mi-homme, mi-serpent qui se sert de sa longue queue pour vous attraper et vous broyer sauvagement. Heureusement vous pouvez choisir vos adversaires et il vaut mieux éviter celui-là.
Fighting Fantasy est un bon programme de combat, mais il n'est pas très original et il est bien trop difficile de survivre à ces affrontements entre de redoutables êtres venus d'ailleurs. Un jeu séduisant au premier abord, mais qui se révèle frustrant et assez lassant au bout de quelques parties.

Bay-Route

SEGA

Cette autre nouveauté de *Sega* porte un titre assez surprenant, mais il n'est guère difficile de découvrir de quels événements il s'inspire. Il s'agit d'un shoot-them-up assez classique dans lequel deux joueurs affrontent de nombreux ennemis dans une ville en ruines. Les soldats ennemis sont aussi rapides que nombreux et certains volent même dans les airs, ce qui ne vous rend pas la tâche facile. Mais, heureusement, vous pouvez également tirer vers le haut et vous disposez de quatre armes différentes dont vous pouvez changer à volonté. Bien sûr, vous devez économiser les plus puissantes pour vous en servir dans les moments les plus délicats, et ils sont fréquents. Les décors sont très soignés avec l'épave d'un avion de ligne et un superbe pont mobile au milieu des ruines. C'est un programme excitant avec une action aussi rapide que difficile, mais *Sega* nous avait habitués à plus d'originalité.

Alain Huyghues-Lacour



Un grand jeu d'arcade qui fait suite à Bubble Bobble.

Rainbow Islands

ATARI ST

L'arc-en-ciel est le personnage le plus important de ce jeu. Il est en même temps le pont qui permet de passer d'un lieu à un autre et l'arme absolue qui anéantit tous les ennemis. Il n'empêche que la réussite, à ce jeu, nécessite réflexes et vitesse.

Firebird. Programmation : Andy Braybrook, graphisme : John Cumming, son : Jason Page, musique : Steve Turner.

Ce superbe jeu d'arcade de Taito n'est autre que la suite du célèbre *Bubble Bobble*. Firebird avait très bien réussi la conversion de ce dernier, sur tous formats, et cette suite n'a rien à lui envier. Si vous avez aimé *Bubble Bobble*, n'hésitez pas à vous précipiter chez votre fournisseur habituel pour lui arracher ce soft, vous ne risquez pas d'être déçus. On y retrouve toutes les qualités qui ont fait le charme de *Bubble Bobble*, à l'exception de l'option permettant de jouer à deux simultanément.

Bub et Bob sont de retour, cette fois sous une forme humaine. Mais ce n'est pas le seul changement, car si les dragons se débarrassaient de leurs adversaires en lâchant des bulles, maintenant ce sont des arcs-en-ciels qui remplissent cette fonction. Ceux-ci présentent la particularité d'être multi-usages : en tir direct, ils éliminent vos adversaires, mais ils restent solides pendant quelques instants, ce qui vous permet de monter dessus. Vous pouvez ainsi progresser vers le haut en formant des escaliers, afin d'atteindre des plates-formes autrement inaccessibles. Cette double utilisation des arcs-en-ciel est la grande innovation de ce programme.

Vous devez traverser sept îles dont chacune comporte quatre secteurs en scrolling vertical. Vous sautez d'une plate-forme à l'autre en prenant garde à ne pas toucher les nombreuses créatures qui rodent autour de vous. L'action est très rapide et il faut souvent prendre des risques pour aller plus vite car vous disposez d'un temps limité pour venir à bout de chaque secteur. Si vous traînez en route, l'eau monte et si elle vous rattrape, vous perdez une vie. Comme dans *Bubble Bobble*, il y a des bonus de toutes sortes à ramasser : la plupart vous rapportent des points, mais certains éliminent vos adversaires ou vous permettent d'obtenir des arcs-en-ciel multiples. Et puis, de temps à autre, des diamants de couleur apparaissent ; si vous en obtenez sept, vous gagnez une vie supplémentaire. Une fois parvenu au sommet d'une île, vous affrontez un énorme monstre. Celui-ci est différent à chaque niveau et il faut découvrir une nouvelle tactique pour chacun.



Des arcs-en-ciel multiples.



Une araignée vous attend sur la première île.



Un combat de chaque instant...



Sautez sur les arcs-en-ciel.



Sous le feu des canons.



L'île des vampires. Brr...



La réalisation de ce programme est excellente : de jolis graphismes très colorés, un scrolling fluide, une bande sonore agréable et une animation rapide. Cette conversion est l'œuvre de Andy Braybrook, dont c'est la première réalisation sur 16 bits. Ce programmeur est devenu une star outre-Manche après avoir créé des petites merveilles sur *C64* comme *Uridium*, *Paradroid* ou *Alleykat*.



Un hélicoptère particulièrement agressif.

Après un début aussi prometteur, Andy Braybrook pourrait bientôt s'imposer comme l'un des meilleurs programmeurs sur 16 bits. *Rainbow Islands* est un grand jeu d'arcade, rapide et amusant.

Alain Huyghes-Lacour

Type	arcade
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Comparatif

Rainbow Islands / New Zealand Story : Ces deux jeux d'arcade de Taito, qui présentent bien des ressemblances, sont publiés presque simultanément par deux éditeurs différents. Mi-jeux de plates-formes, mi-shoot them up, ils se signalent également par de jolis graphismes. Ces deux programmes ont leur propres qualités, mais on peut toutefois regretter qu'ils sortent en même temps. Un grave problème se pose : lequel choisir ? Tous deux sont passionnants et ce n'est pas la qualité de la conversion qui permettra de trancher, car elles sont aussi réussies l'une que l'autre. Pour ceux qui, comme moi, adorent ce type de jeu, il n'existe qu'une seule réponse : les deux sont indispensables. A.HL.



Un air de famille : New Zealand Story.



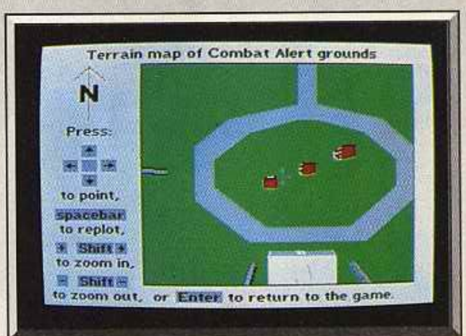
L'ordinateur de bord vient de communiquer la prochaine cible à abattre.

Thunder Chopper

PC CGA, EGA, VGA

Les passionnés d'hélicoptères faisaient figure de parents pauvres face aux enragés des simulations de vol d'avion. Thunder Chopper *remet les choses à leur place. Ce soft propose d'apprendre vraiment à piloter pour ensuite exécuter des missions variées.*

SubLogic. Programmation : Mark « Adam Baum », assisté de Mike Kulas.
Les simulateurs de combat en hélicoptère sont relativement rares dans le monde de la micro. Depuis un an, les pilotes vivaient sur leur souvenirs... *Super Huey II*, *3D Helicopter Simulator* ou le célèbre *Gunship*, seulement trois softs pour occuper l'horizon des passionnés (Cf. dossier *Tilt* 57, page 68). *Thunder Chopper* relance aujourd'hui le challenge. Très proche de *Gunship* pour le côté ludique de l'aventure, usant d'un réalisme à la *3D Helicopter*, ce programme devrait séduire plus d'un joueur. L'intérêt de ce nouveau simulateur SubLlogic repose comme souvent sur ces deux aspects essentiels, le réalisme du pilotage et l'attrait des missions. *Thunder Chopper* est graphiquement réussi, même s'il n'innove en rien. Comme tous les programmes développés sur *PC*, le jeu dépend beaucoup de la configuration sur laquelle on travaille. L'animation



La carte possède un zoom puissant.



Repérages des fusées de détresse.

est trop saccadée sur *XT* 4 Mega. Pour les graphismes, décors extérieurs et tableau de bord, seul le jeu en CGA est très décevant (décors grossiers, textes souvent illisibles). En revanche, en monochrome ou EGA, voire VGA, le pilote va profiter de structures au sol 3D plutôt alléchantes, d'autant plus que le pilotage est d'une maniabilité exemplaire et qu'il permet de tourner autour des tours, de plonger sur les ponts, de traquer les convois de camions sur la route... Le pilotage est très réaliste. On contrôle ici le pas des hélices et l'orientation des rotors et de l'appareil. Le moteur toujours au maximum, il suffit de pousser le manche vers l'avant pour prendre de la vitesse, sans oublier bien sûr de corriger le pas





Localisation de la cible.



L'appareil est stabilisé, prêt à tirer.



Sprites 3D assez réalistes.



Plongez en avant pour tirer !

pour ne pas prendre trop d'altitude... complexe mais superbe ! Mais le meilleur atout de *Thunder Chopper* réside dans le choix et le déroulement des missions. Ces dernières sont tout d'abord très variées et pas toujours dédiées au combat, (phases d'entraînement commentées, recherche et rapatriement des pilotes scratchés, etc.). Il est aussi possible de varier la difficulté des missions (de jour, de nuit, des ennemis plus ou moins violents...). Enfin, le programme est d'autant plus facile à prendre en main que l'ordinateur de bord vous signale les cibles (comme dans *Gunship*) et qu'un radar et une carte très détaillée et agrémentée d'un zoom aide à la localisation des adversaires. Dès lors, *Thunder Chopper* s'adresse tout autant aux amateurs de simulations pures qu'aux as du missile/action (même A.H.-L. a été séduit par cet hélico, comme il l'avait été par *Gunship* !). C'est une de ses qualités essentielles. A signaler enfin que le programme est compatible avec les disques scénario SubLogic, une familles de nouveaux paysages qui s'agrandit de jour en jour (Cf. *Tilt Journal* de ce même numéro). Olivier Hautefeuille

Type ______ *simulateur de combat en hélicoptère*
Intérêt ______ *16*
Graphisme ______ ★★★★ *(EGA)*
Animation ★★★★ *(AT ou XT 8 mega minimum)*
Bruitages ______ ★★
Prix ______ *C*

Avis

Thunder Chopper est une bonne simulation d'hélicoptère de combat. Plus complète que *Gunship*, sans être trop complexe. D'aucuns diront que ce n'est pas de la véritable simulation d'hélicoptère, mais il faut bien reconnaître qu'en poussant trop loin le réalisme, on risquerait de perdre totalement l'aspect ludique. *Thunder Chopper* présente des missions variées et une réalisation de qualité. Que demander de plus ? A.H.-L.

New Zealand Story

AMIGA

Ne vous laissez pas abuser par l'aspect gentillet des dessins. New Zealand Story est un jeu cruel où il faut abattre les nombreux ennemis qui tentent de s'opposer à votre mission : libérer des malheureux kiwis prisonniers...

Ocean.

L'action de ce jeu d'arcade de Taito se déroule dans un zoo en Nouvelle-Zélande. Un kiwi, nommé Joey, est parti à la recherche de ses compagnons enlevés par un phoque. Dans chacun des vingt secteurs se trouve une cage où est enfermé un kiwi ; Joey doit l'atteindre afin de le libérer. Mais cela n'est pas facile car les parcours sont truffés d'obstacles et il faudra beaucoup d'habileté pour en venir à bout.
La plupart du temps, le kiwi progresse en sautant d'un bloc à l'autre, mais, parfois, une étendue d'eau lui barre le chemin et il ne lui reste plus qu'à se lancer dans la plongée libre en surveillant son niveau d'oxygène. Généralement, les cages se trouvent dans les hauteurs et le meilleur moyen d'y parvenir au plus vite consiste à emprunter la monture de l'un de ses adversaires afin de voler dans les airs. Ces différents moyens de déplacement apportent une agréable variété à l'action et il y a toujours plusieurs façons de se rendre d'un endroit à un autre.
Mais, bien sûr, notre kiwi n'est pas tout seul dans ce zoo et de nombreux adversaires tentent de l'empêcher de remplir sa mission. Il doit affronter des grenouilles, des chauves-souris, des soldats de bois, des ours portant des lunettes de soleil et bien d'autres animaux, plus bizarres les uns que les autres. Il s'en débarrasse en tirant des flèches ou en utilisant les différentes armes qu'il ramasse en cours de route. Lorsqu'un ennemi est abattu, un fruit apparaît et il ne reste plus qu'à le ramasser pour obtenir des points, des vies supplémentaires ou bien divers équipements fort utiles : bombes, laser, etc...
Ne vous laissez pas abuser par ses jolis graphismes, *New Zealand Story* n'est pas un jeu d'enfants (ben voyons ! NDRC) Il faut vraiment s'accrocher pour venir à bout de chaque niveau tant votre chemin est semé d'embûches de toutes sortes. Il n'y a aucun temps mort dans l'action et il vous faudra des réflexes à toutes épreuves pour progresser. A la fin de chaque niveau, qui comporte quatre secteurs, vous livrez un combat surprenant contre un énorme animal qui vous donnera bien du fil à retordre.
Ocean nous offre généralement d'excellentes



Libérez les kiwis : une bonne action qui rapporte.

A l'intérieur de la baleine.



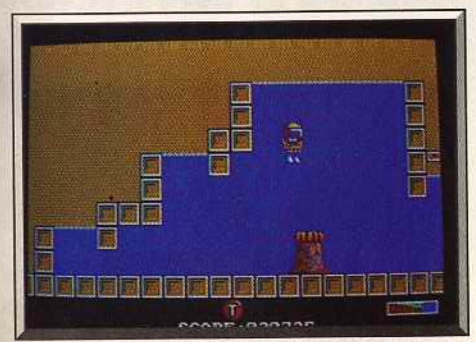
L'entrée du zoo.



Drôles d'aventures dans un zoo de Nouvelle-Zélande.



Un vol dangereux : accrochez-vous !


Plongée libre.


Les bombes sont efficaces.

conversions d'arcade, mais, cette fois, ils se sont surpassés. Ce jeu est particulièrement fidèle à l'arcade et la réalisation est irréprochable : graphismes très réussis, scrolling multidirectionnel fluide et une bande sonore qui accompagne bien l'action. Mais surtout, en termes de jouabilité, *New Zealand Story* est la meilleure conversion d'arcade d'Ocean. Le niveau de difficulté est parfaitement dosé et les commandes sont d'une grande précision. On appréciera également la présence d'une option continue qui permet de reprendre le jeu à partir du dernier niveau atteint lors de la partie précédente. C'est un programme passionnant qui n'a rien à envier au jeu d'arcade original. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*


Un kiwi dans le labyrinthe.



Version Atari ST.

Version ST

Cette version est identique à la précédente et le scrolling multidirectionnel est tout aussi fluide. Un scrolling parfait est donc possible sur cette machine pourvu qu'on s'en donne la peine. Un jeu d'arcade passionnant. A.H.-L.

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Avis

Grâce à sa maniabilité « console » et à sa bonne humeur « Skweekienne », ce soft action pourtant très classique est sans doute l'une des meilleures conversions arcade de l'année. Hyperludique, à voir ! O.H.

Rick Dangerous

ATARI ST

Les pièges mortels surgissent sans cesse sous vos pas, les ennemis aux intentions belliqueuses vous attendent à chaque tournant et vous errez dans de multiples salles en cherchant désespérément la sortie. Un jeu dangereux qui enchantera les durs à cuire.

Firebird.

Les amateurs de grands jeux de plates-formes, comme *Bruce Lee* ou *Spellhunker*, en venaient à regretter le *C64* ou le *800XL*, car la logithèque des 16 bits est bien pauvre en ce domaine. Mais cette dure période de privation est terminée : Firebird nous offre enfin un jeu de plates-formes digne de ce nom.

Rick Dangerous est un jeu simple, accrocheur et bourré de petites astuces à découvrir.
L'action commence alors que l'aventurier pénètre dans un temple aztèque et, dès les premiers pas, le ton est donné. Un énorme rocher se met à rouler derrière notre explorateur qui doit faire très vite



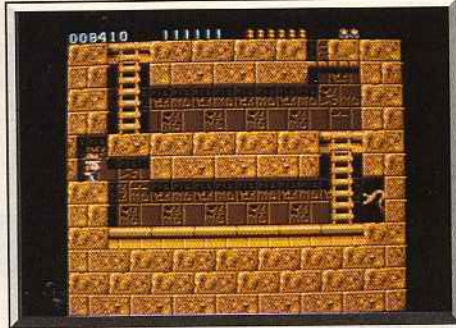

C'est l'histoire d'un aventurier pilleur de tombes.


Attention à la herse !


Indiana Jones tout craché...

pour ne pas être écrasé. Il est indéniable que les aventures d'Indiana Jones ont inspiré les concepteurs de ce programme, mais personne ne s'en plaindra. Rick descend toujours plus loin dans ce temple, sautant d'échelles en plates-formes, rampant dans d'étroits passages en ramassant des trésors. Tout contact avec les indigènes qui gardent le temple est mortel, mais, heureusement, vous disposez d'un pistolet pour vous défendre. En revanche, vos munitions sont limitées et celles que vous découvrirez dans certaines salles vous permettront tout juste de vous sortir des situations les plus critiques, alors, ne tirez que lorsque c'est indispensable. Mais le principal danger se trouve dans la construction elle-même qui est truffée de pièges. Le simple fait de marcher sur une pierre peut déclencher un mécanisme infernal qui vous coûtera une vie. Le danger vous guette à chaque instant et, même lorsque le chemin paraît dégagé, une flèche empoisonnée peut traverser la salle à moins que des pointes acérées ne jaillissent sous vos pas. Il faut être très prudent et mémoriser l'emplacement de ces pièges pour survivre. Ajoutez à cela des blocs de pierre qui bloquent le passage : vous disposez de quelques bâtons de dynamite pour les faire sauter, mais attention car les éclats risquent de vous écraser.

Après de nombreuses parties, vous parviendrez à sortir de ce temple. Une nouvelle aventure commence alors. Cette fois, vous devez explorer une tombe égyptienne qui renferme des pièges encore plus tordus. Car chaque pas risque de déclencher un piège mortel. Mais les aventuriers confirmés que vous êtes s'en sortiront sans doute. Il leur restera alors deux autres niveaux dans lesquels vous affronterez d'affreux nazis. Tout d'abord, vous pénétrez dans un château sévèrement gardé afin de découvrir les plans d'attaque de l'ennemi. Puis, ayant appris que les nazis s'apprêtent à lancer une vague de missiles sur Londres, vous vous introduisez dans le camp militaire pour saboter l'opération.


Les mystères de la tombe égyptienne.


Là, il faut trouver l'astuce.


Ne tirez pas sur les munitions !


Les indigènes paraissent hostiles.

Rick Dangerous est un grand jeu d'action qui vous retiendra des heures devant votre moniteur. Si vous avez beaucoup de choses à faire, évitez ce programme car c'est un soft diabolique qui vous prendra tout votre temps. La jouabilité est parfaite, chaque nouvelle partie vous entraîne un peu plus loin et, une partie à peine finie, le joueur ne peut résister à l'envie de découvrir encore de nouvelles salles. Les commandes sont d'une grande précision et le personnage répond parfaitement, ce qui est fondamental dans ce type de programme. De plus, les graphismes sont très agréables, dans un style très B.D. Un jeu passionnant. Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *plates-formes*
Intérêt ____ *17*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Avis

Ce soft m'a fait penser à un mélange de *Bruce Lee* et *Dark Castle*, deux de mes titres préférés... C'est dire si le cocktail obtenu me semble séduisant. Un soft tout en finesse, graphiquement réussi, qui vous tiendra en haleine pour très longtemps. Action et bonne humeur. A voir sans faute. O.H.

Jaws

ATARI ST

Ceux qui ont frémi devant le requin mangeur d'hommes des Dents de la mer seront peut-être déçus par le manque de réalisme de Jaws. Mais le frisson est pourtant garanti : ce soft n'a rien de vraiment original, mais s'il vous accroche, c'est pour longtemps.

Screen 7. Programmation : Ian McArdle, Robbie Henderson ; graphismes : Malcolm Smith et Mark Eason ; musique et bruitages : David Whittaker.

Voici l'une des toutes premières productions d'une jeune société, Scren 7. Il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre en matière d'originalité. Toutefois, le jeu est suffisamment complexe et « accrocheur » pour figurer parmi les « best » du mois. Inspiré directement des « Dents de la Mer », le scénario vous invite à collecter les diverses parties d'un fusil harpon au fond de l'Océan pour ensuite chasser le monstre qui écume les plages du territoire. Ce scénario complexe n'est pourtant prétexte qu'à une simple partie d'action/labyrinthe. Le joueur va, en effet, visiter quatre grottes sous-marines. Enfermé dans son module, le plongeur contrôle le déplacement de son vaisseaux et un tir laser. Tout repose dès lors sur les deux aspects classiques pour ce type de programme, maniabilité du module et variété des armes ou ennemis. Le vaisseaux est soumis à l'inertie des flots. Résultat, le joueur devra sans cesse manier le joystick pour corriger sa trajectoire. Côté stratégie, c'est la variété et la spécificité des adversaires qui motivera le combattant. Les tableaux se succèdent par sauts d'image. A chaque saut, il faut embrasser la scène d'un coup de fusil, repérer les monstres que l'on peut détruire, ceux qui vont se transformer en arme (bombe à retardement par exemple) ou laisser derrière eux des réserves d'oxygène, des munitions, des bonus, vies supplémentaires, etc. On comprend très vite qu'il existe une seule stratégie pour chaque tableau. Le moyen de vaincre, tracer un plan des lieux précis et y indiquer tous les pièges et bonus. Ce dont *Jaws* manque le plus, c'est à coup sûr d'originalité ! En revanche, il est très difficile de se défaire de cette mission, d'abandonner la course même si la réussite de cette aventure est à mon sens excessivement difficile (pas de sauvegarde bien sûr). Je conseille finalement ce soft aux amateurs téméraires d'action/stratégie classique. Le contexte graphique de *Jaws* est de la même veine que son scénario, sans grande originalité mais suffisamment précis pour ce type de mission. Les bruitages sont simples mais ils respectent parfaitement l'ambiance aquatique du jeu. Olivier Hautefeuille



Un jeu un peu répétitif, mais très vif dans l'action.



Préparatifs avant la plongée.



Impossible de tuer le requin maintenant...



Une bombe amorcée.

Type	*action stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Version Commodore 64

Un petit peu moins fouillée dans la présentation des épreuves, cette version reste néanmoins très convaincante et tout aussi complexe à vaincre. Le maniement du vaisseau est d'une précision sans faille. Un coup de chapeau enfin pour la bande sonore, vraiment réussie pour un *C 64*. O.H.

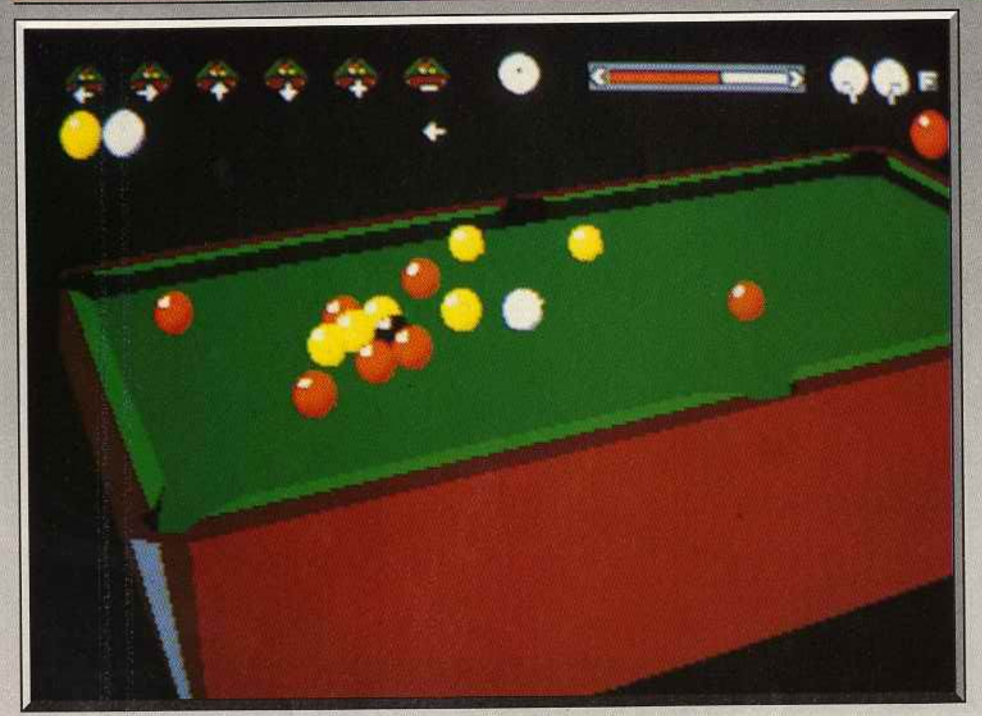
Type	*action stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



Il faut fermer les plages attaquées.



Beaux graphismes sur C 64.



3D Pool utilise les spectaculaires techniques du 3D surfaces pleines.

3D Pool

ATARI ST

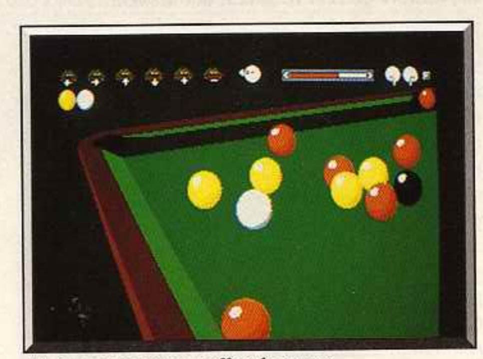
Ce soft parvient à remettre au goût du jour le classique jeu de billard. L'ergonomie de l'interface graphique permet un maniement quasi instinctif du jeu lui-même. Toutes les perspectives sont envisageables. Il ne manque que l'atmosphère enfumée des arrières-salles de tripots.

Firebird, Auteur : Orlando M. Pilchard

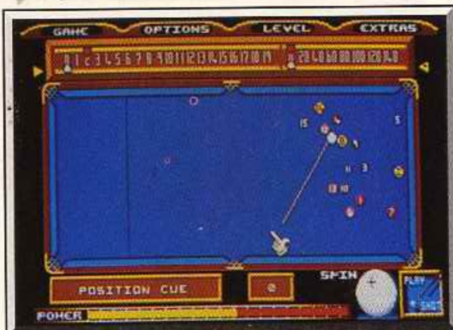
Avec l'arrivée récente de *3D Pool*, nous sommes assurément en présence de ce qui se fait de mieux sur micro dans le domaine des billards. Les auteurs du programme ont effectivement opté pour un mode de visualisations utilisant les spectaculaires techniques du 3D surfaces pleines. Le jeu se présente avec une table de 6 trous, sur laquelle sont rassemblés quinze boules plus une boule de queue. Le but : mettre toutes les boules dans les trous, en prenant garde de ne pas faire de même avec la boule noire (ce qui se solderait immédiatement par la perte de la partie). Pour corser le tout, le soft respecte scrupuleusement les règles du billard de la boule 8. Les spécialistes s'y reconnaîtront, les autres, pour bien prendre la mesure du jeu, liront attentivement le manuel du logiciel.

Diverses options vous sont proposées ; vous disposez d'un mode tournoi qui, au gré d'éliminations successives, vous amène à affronter la version informatique du champion d'Europe de billard, Maltese Joe. Vous pouvez aussi user d'un mode deux joueurs qui vous permettra d'affronter un ami. A noter la présence d'un mode entraînement pour vous familiariser avec le jeu. Certains apprécieront la présence d'un mode éditeur qui permet de placer les boules à votre convenance, avec une remarquable ergonomie, ceci grâce à la souris. Concernant cette dernière, on peut dire que le jeu en fait une utilisation maximale, puisque toutes les options sont accessibles grâce à cette interface. Mais l'aspect le plus spectaculaire du jeu provient sans conteste de l'ergonomie de son mode de 3D surfaces pleines en visualisation temps réel. Ceci autorise une approche quasi instinctive du billard sur micro. Vous pouvez, en effet, par l'intermédiaire de votre souris, occuper n'importe quel point de l'espace et choisir la perspective la plus adéquate. Vous voulez « zoomer » sur une partie du billard ? Il vous suffit de faire glisser votre souris vers l'avant pour voir grossir progressivement la portion d'écran qui vous intéresse. L'aspect « temps réel » est particulièrement remarquable quand vous tirez un coup et que, simultanément, vous faites des rotations autour de la table tout en continuant à observer les trajectoires des boules en mouvement. L'une des retombées les plus bénéfiques de cette technique de visualisation est l'abandon de la queue. Vous n'en avez, en effet, plus besoin, puisque selon la perspective que vous adoptez, votre œil et la boule blanche forment les deux points d'une droite qui constitue une queue virtuelle. Les bruitages du programme sont sobres mais efficaces. A noter la présence en option d'applaudissements digitalisés. En résumé un programme exceptionnel. (Disquettes Firebird).

Eric Caberia



Un impressionnant effet de zoom...

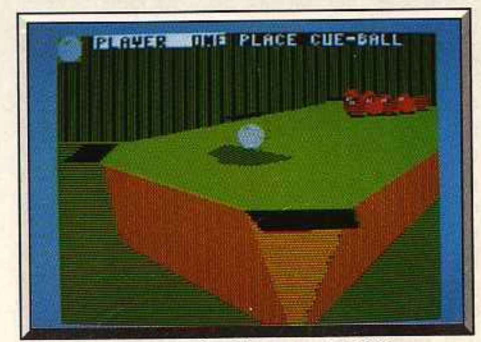


Steve Davis World Snooker (ST).

Type	*billard*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Comparatif

La version *CPC* souffre inévitablement des performances réduites de la machine. Les graphismes sont très approximatifs et les animations beaucoup moins fluides que sur l'Atari. Néanmoins *3D Pool* par ses qualités, est devenu sans l'ombre d'un doute le plus spectaculaire billard sur *CPC*. E.C.



Graphismes moins fouillés pour le CPC.

Version CPC

Stave Davis World Snooker/Billiard Simulator : *Steve Davis World* ne peut en aucune manière rivaliser avec *3D Pool* du point de vue graphique puisqu'il est en 2D. Néanmoins, le réalisme des trajectoires et la qualité des effets de balle en font le meilleur billard 2D. En ce qui concerne *Billiard simulator*, on peut dire qu'il dispose comme *3D Pool* d'un mode graphique 3D. Il faut cependant admettre que *Billiard Simulator* ne dispose pas de rotations aussi rapides et fluides que *3D Pool*. En ce qui concerne les effets de balles, ce programme surpasse nettement *Billiard Simulator*.



Datastorm

AMIGA

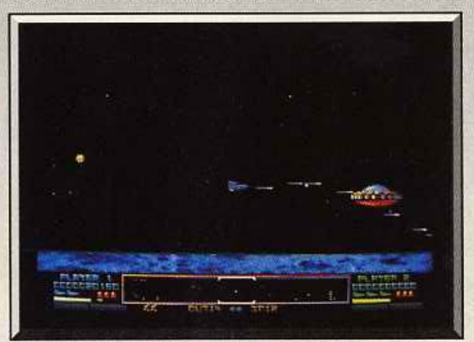
Si vous êtes de tempérament lympathique et somnolent, prenez une dose de Datastorm. Voilà un remède qui va vous donner une pêche d'enfer ! Ce soft ne vous laisse pas un instant de répit et vous contraint à mobiliser vos réflexes et toute votre énergie.

VDT. Programmation : Soren « sodan » Grombech, graphisme : Digital dream, musique : Tim Engels.

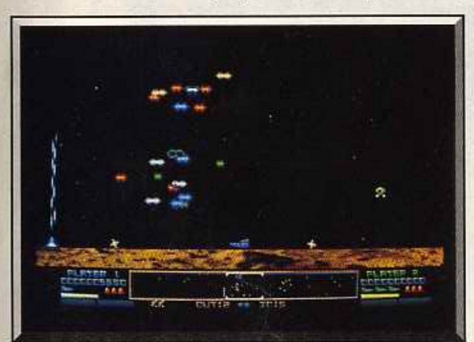
Datastorm est un remake de *Dropzone*, bien connu des possesseurs de 8 bits, qui lui même est un clône de *Defender*. C'est dire que ce programme ne brille pas par son originalité. De plus les graphismes sont loin d'être aussi impressionnants que ceux de *Blood Money* ou de *R-type*. Ils se résument à des sprites de petite taille qui se déplacent devant un fond uniformément noir. Tout cela ne semble guère impressionnant, et pourtant... En abordant la première partie, on se dit qu'il s'agit encore d'un shoot them up de série B, qui n'apporte rien de neuf par rapport à ses innombrables concurrents. Mais vous enchaînez tout de suite sur une seconde partie, puis une troisième et vous réalisez enfin que *Datastorm* est un petit chef-d'œuvre et que vous avez mis le doigt (qui presse sur le bouton de tir) dans un engrenage infernal. De nombreux programmes sont plus beaux,



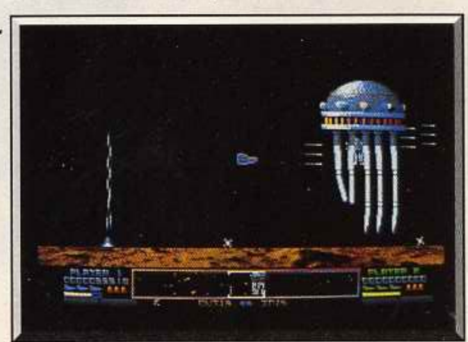
L'un des plus excitants shoot-them-up sur 16 bits !



Les aliens sont très rapides.



Ramassez les containers.



Un vaisseau-pieuvre visqueux...

mais *Datastorm* est tout simplement le shoot them up le plus excitant qui ait vu le jour sur 16 bits. Une fois que vous avez commencé à y jouer il n'y a plus moyen de décrocher.

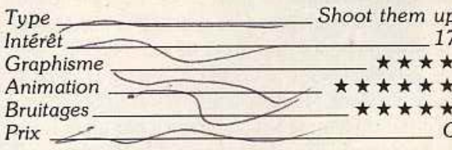
Le principe du jeu est très simple : vous survolez une planète à toute allure en tirant sur les vaisseaux ennemis pour protéger huit containers qui roulent sur le sol. Il faut commencer par repérer les caractéristiques de chaque type d'agresseur : certains tentent de s'emparer des containers, d'autres se jettent sur votre vaisseau, d'autres encore se divisent en quatre lorsqu'ils sont touchés, etc... Votre vaisseau est équipé d'un laser (il est conseillé d'utiliser une manette à tir automatique pour plus d'efficacité) et de



C'est le moment d'utiliser le bouclier.

quelques bombes qui font disparaître tout ennemi présent sur l'écran. Et puis, vous devez absolument garder un œil sur l'écran radar qui indique la position et le type de vos adversaires. Des adversaires particulièrement redoutables interviennent dans certains niveaux : une escadrille d'aliens qui occupe la presque totalité de l'écran, une énorme tête de mort, une soucoupe et un vaisseau en forme de pieuvre. Face à eux, votre seule chance de survie repose sur l'emploi des quelques écrans protecteurs dont vous disposez. Il s'agit donc d'un jeu des plus classiques, mais les programmeurs ont choisi d'aller à contre-courant en privilégiant la rapidité de l'action plutôt que le graphisme. A chaque instant, de nombreux sprites traversent l'écran à toute allure et pour le stress, vous êtes servis. Une option permet même d'augmenter la vitesse du jeu, mais là c'est du suicide ! Parfois il y a tellement de sprites que le programme marque un léger temps d'arrêt, mais cela ne nuit pas à l'action. Ce programme a été réalisé par les programmeurs de *Dragon's Lair* et ceux de *Sword of Sodan*, qui se sont réunis pour fonder une nouvelle société et il est probable que nous n'avons pas fini d'en entendre parler. *Datastorm* est un grand shoot them up. Contrairement aux autres programmes de ce type, il n'y a pas de schémas d'attaque et il n'est pas possible de prendre ses points de repère, tout se passe au niveau des réflexes. Le programme idéal pour les amateurs se sensations fortes.

Alain Huyghues-Lacour



Type	*Shoot them up*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Le shoot-them-up/feu d'artifice ! Un concept simple mais poussé à l'extrême, un soft vraiment réservé aux joysticks super solides et aux poignets d'acier. Il sera maintenant difficile de faire mieux dans ce genre.

O.H.





Les pilleurs de tombes, personnages peu scrupuleux, rôdent dans la pénombre.

Indiana Jones

AMIGA

Rien qu'à l'énoncé du nom du héros, on se doute qu'il ne sera pas facile de réussir, que les surprises seront très nombreuses et les rebondissements plutôt inattendus. Vous ne serez pas déçus. Il n'est pas si fréquent de voir un bon soft tiré d'un film. Troisième de la série, ce jeu évite les écueils où s'étaient fourvoyés les premiers.

Lucasfilm. Programmation et design : Tiertex, graphisme : Blue turtle et Steve Purcel.

Indiana Jones est de retour sur les écrans et ce troisième film de la série semble bien parti pour égaler le succès de ses prédécesseurs. Chaque nouvelle apparition au cinéma est suivie d'un jeu, mais jusqu'ici, le résultat était loin d'être convaincant. Après les *Aventuriers de l'arche perdue*, Mindscape avait publié un jeu d'arcade/aventure nommé *Indiana Jones* qui était particulièrement nul. Avec le second film, nous avons eu droit à un jeu d'arcade dont la conversion sur micro fut publiée par US Gold. Cette fois, le jeu était intéressant, mais il était gâché par un scrolling qui restera dans les annales comme un exemple de médiocrité. Pour ce nouvel épisode, Lucasfilm prend les choses en main et nous présente deux programmes : un jeu d'action, suivi très prochainement d'un jeu d'aventures dans la lignée de *Zack Mc Kracken*.

A l'instar du film, le jeu commence par un épisode qui se déroule dans la jeunesse d'Indy, alors qu'il était scout avec l'uniforme et tout. Notre aventurier explore une vaste caverne à la recherche de la croix de Coronorado.

C'est un endroit dangereux avec des précipices et des chutes de pierre, sans oublier les pilleurs de tombes. Certains lui lancent des couteaux, tandis que d'autres lui tirent dessus. Mais ce n'est pas suffisant pour arrêter Indy, qui se défend avec ses poings et, de temps à autre, trouve un fouet qui lui simplifie les choses. Une fois en possession de la croix, vous sortez de la caverne, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Il faut encore sauter sur le toit d'un train de cirque et passer d'un wagon à l'autre en évitant des animaux et les lanceurs de couteaux qui vous ont suivi jusque-là.

Dans le second niveau, Indy explore des souterrains à la recherche d'un ancien bouclier, avant d'escalader les murailles du château de Brumwald. Vous sautez sur des plates-formes et grimpez à la corde, mais le plus agréable est encore de passer d'un balcon à l'autre suspendu à un fouet.

Au niveau suivant, Indy se retrouve dans un zeppelin et ce n'est pas un voyage de tout repos, genre tourisme de père de famille. Il doit se procurer un passeport et un livre en évitant les soldats qui patrouillent. Le dernier niveau est une course contre la montre dans le palais du Graal.

The Action Game est un jeu très soigné qui offre de bons graphismes et une animation de qualité. Chaque lieu est un véritable labyrinthe dont on ne



De nouvelles aventures pour Indiana Jones.



Attention aux lanceurs de couteaux.



Indiana Jones et son fouet.



L'ascension du château.



A bord du Zeppelin.







Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra èviter de sortir de cette piste oú parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64

MicroStyle

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



viendra pas à bout facilement car il s'agit d'un jeu de plates-formes assez difficile. Enfin un programme qui rend justice à cet aventurier qui nous fait vibrer si fort sur grand écran. Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version ST



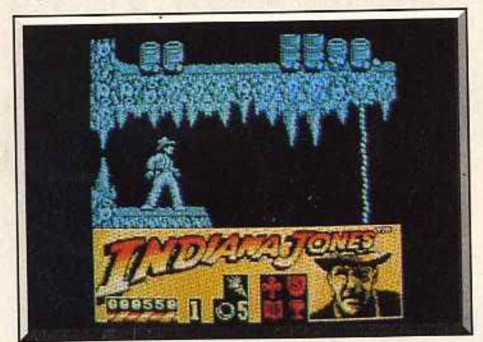
Indiana Jones (Version ST).

En dépit d'une mise en couleurs nettement inférieure à celle de l'*Amiga*, cette version se joue avec plaisir. A.HL.

Type	plates-formes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Version CPC

Cette version bénéficie d'excellents graphismes, mais, hélas, les couleurs sont absentes et le scrolling n'est pas des plus réussis. Malgré tout, *Indy*



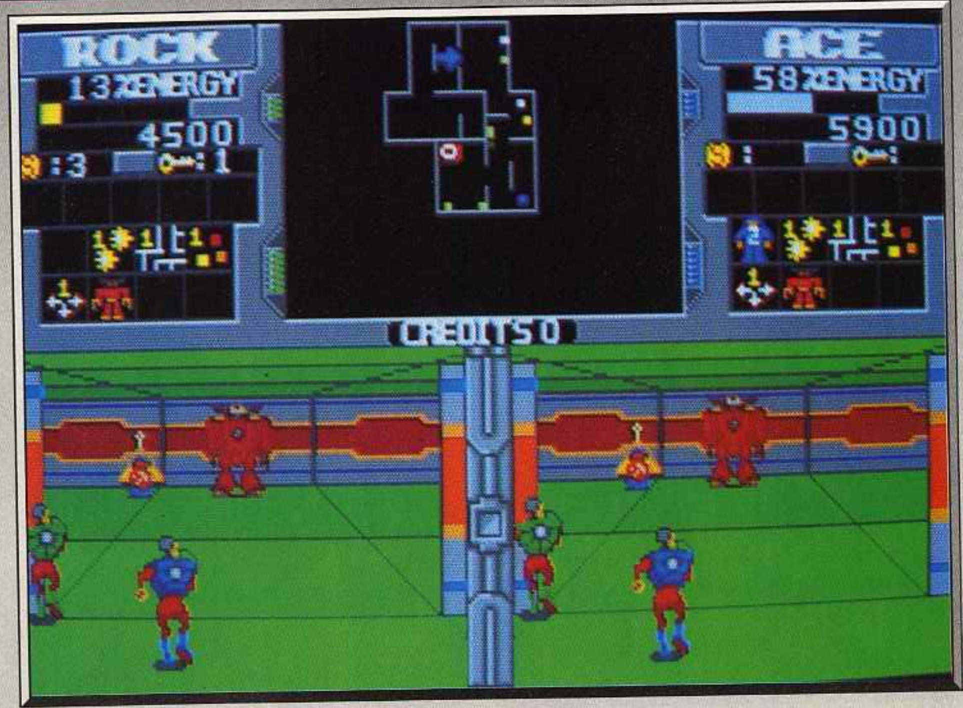
Indiana Jones (Version CPC).

garde tout son charme et le niveau de difficulté est légèrement plus élevé que sur 16 bits. A.HL.

Type	plates-formes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Avis

Ce n'est certes pas l'originalité de *Indy* qui séduira l'amateur. Par contre, les décors sont soignés, les déplacements complexes et logiques... Il reste enfin l'attrait du héros pour les passionnés de ciné. Un soft qui tient la route sans être neuf. A.HL.



Un grand jeu d'arcade passionnant à jouer à deux.

Xybots

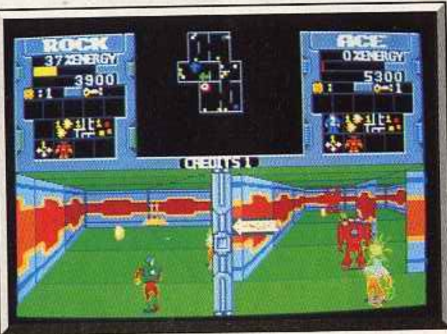
ATARI ST

Ce jeu d'arcade classique illustre parfaitement le dossier sur les jeux à deux présenté dans ce numéro de Tilt. Malgré ses qualités, il ne retiendrait que peu l'attention s'il ne se jouait pas avec un partenaire : les habituels combats contre les affreux deviennent une affaire dont on ne peut se tirer seul.

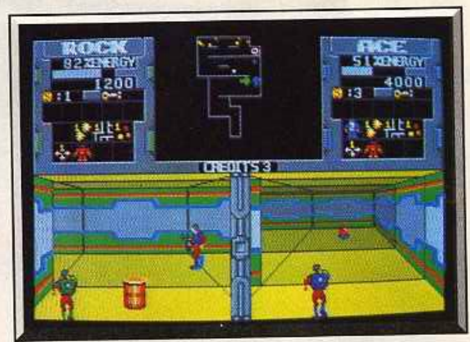
Tengen



Achat d'équipement supplémentaire.



L'un des joueurs pris à revers.

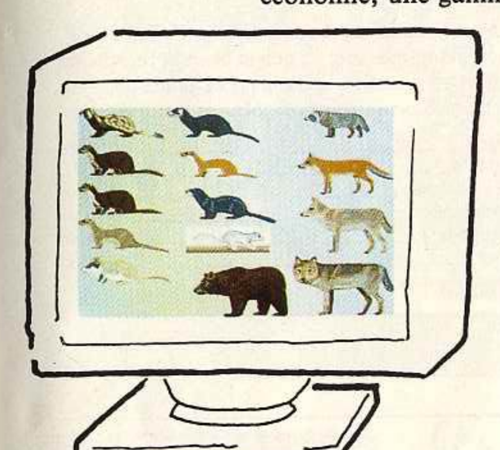


Mieux vaut avancer en équipe.

Xybots est l'un des jeux d'arcade les plus agréables à jouer à deux simultanément et tous ceux qui ont laissé leurs économies dans cette machine pourront en témoigner. Heureusement la conversion a su conserver toutes les qualités qui ont fait le succès de l'original. Dans un lointain futur, vous affrontez des hordes de robots dans leur repaire. L'action se déroule dans la forteresse ennemie qui est constituée d'une interminables série de labyrinthes. La partie inférieure de l'écran est partagée en deux afin que chaque joueur dispose d'une perspective en 3D et, au-dessus, vous avez une carte du labyrinthe dans lequel vous évoluez. Il est primordial de garder un œil sur ce plan car la position des gardiens

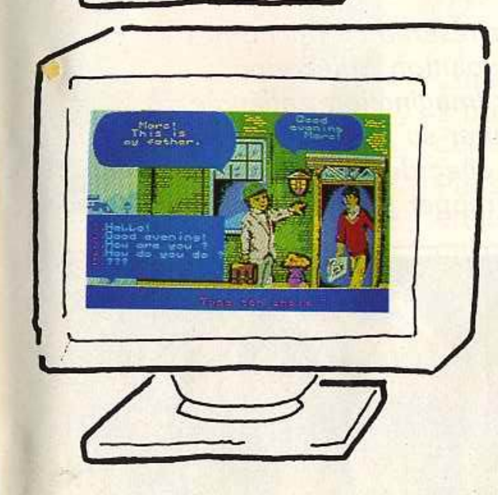
LA PASSION D'APPRENDRE, LE PLAISIR DE REUSSIR.

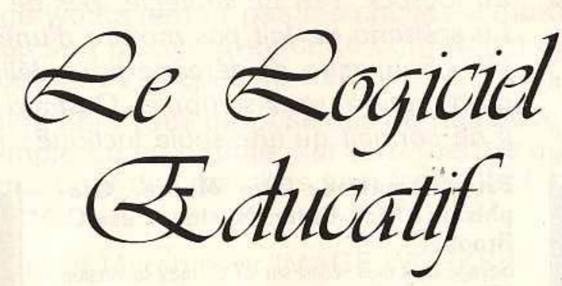
Français, mathématiques, anglais, allemand, espagnol, histoire, géographie, sciences naturelles, économie, une gamme complète de logiciels conçus par des professionnels de l'éducation.*

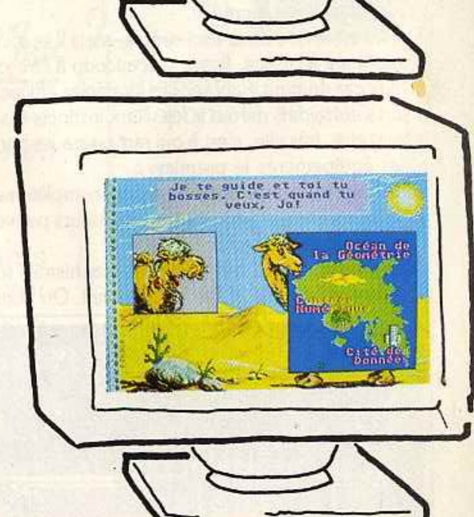


Coktel Vision, c'est le plaisir de l'esprit avec 3 grands thèmes :
— Un choix Eveil, Primaire, Collège, Lycée pour se perfectionner, compléter les cours ;
— Des séries complètes de matières pour réussir les examens (Microbrevet, Microbac) ;
— Des logiciels culturels (Atlas, Faune d'Europe, grands thèmes historiques...) pour découvrir, approfondir les connaissances.

*** certains produits sont coédités avec Nathan Logiciels**









Votre catalogue éducatif sur simple demande contre 2,20 frs en timbres

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Le Galilée"
5,7 rue Jean Braconnier
92360 MEUDON la FORET



Les gardiens sont redoutables.



Récupérez les clés...

y est indiquée et cela vous évitera bien des mauvaises surprises. Vos ennemis sont rapides, mieux vaut éviter de tomber nez à nez avec l'un d'eux au détour d'un couloir.

Votre niveau d'énergie diminue constamment ce qui vous oblige parfois à prendre des risques pour gagner du temps. Chaque fois que vous êtes touché par un tir ennemi, il diminue encore plus rapidement et lorsqu'il tombe à zéro, vous perdez une vie. En chemin, vous découvrirez des réserves d'énergie, des armes supplémentaires et des pièces. Avec cet argent vous pourrez acheter d'autres équipements entre deux secteurs. En dernier recours, vous pouvez utiliser un zaper qui immobilisera vos adversaires pendant quelques instants. Mais ne l'utilisez que lorsque vous êtes coincé car cela vous fait perdre l'un de vos crédits.

Xybots est un jeu de tir tout simple, mais il se révèle passionnant à l'usage. Il gagne beaucoup à être joué à deux car on peut élaborer des stratégies efficaces. Il faut s'entraider, même si les vieux instincts resurgissent et si, très vite, c'est à qui ramassera les bonus et les équipements le premier.

Le bel esprit d'équipe disparaît même complètement dans les niveaux supérieurs car les joueurs peuvent alors tirer l'un sur l'autre.

Cette conversion est très fidèle, les graphismes sont agréables et l'effet de 3D est convaincant. On pourra juste lui reprocher l'absence de scrolling. Un shoot them up très prenant. Alain Huyghues-Lacour



Version Amiga.

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Xybots innove dans la mise en place de son jeu mais souffre de graphismes assez grossiers. Le principe du challenge est passionnant et fait oublier le « look »discutable de la partie (jeu à deux, vue 3D, orientation et suivi radar). O.H.

Version Amiga

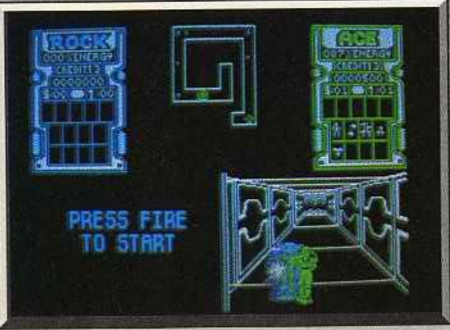
La version *Amiga* est très proche de la précédente, bien que légèrement plus difficile. La bande sonore est plus réussie et comporte des interventions vocales, comme dans le jeu d'arcade. Un des meilleurs programmes pour deux joueurs. A.HL.

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

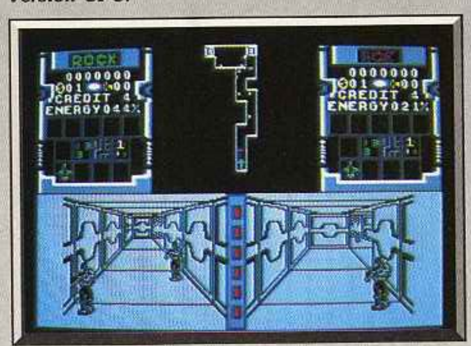
Version CPC

Cette version est également très réussie, avec un bon graphisme et un effet de 3D satisfaisant. On retrouve avec plaisir l'esprit du jeu d'arcade. A.HL.

Type	*shoot them up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*



Version CPC.



Version C 64.

Version C 64

La version *C 64* est moins réussie que celle du *CPC*. Les graphismes sont en noir et blanc et l'animation est assez grossière. L'action reste prenante, mais cette médiocre réalisation gâche le plaisir. A.H.-L.

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Savage

ATARI ST

Ce soft est un jeu d'action pur et dur réservé aux acharnés du joystick. Pas de stratégie, pas de solution à découvrir. Le scénario ne fait pas montre d'une imagination enfiévrée : Un « Sauvage » se démène pour délivrer sa fiancée prisonnière d'un ennemi sans scrupule. Costaud avec des gros muscles, il ne connaît qu'une seule tactique : frapper fort et sans s'arrêter !

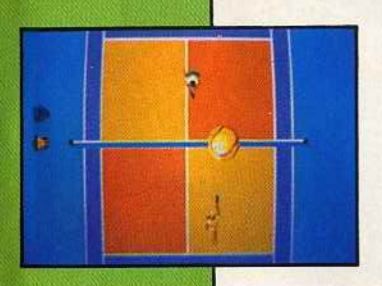
Programmation : Tim Moore. Graphisme : Nick Bruty. Musique : Jas.C. Brooke.

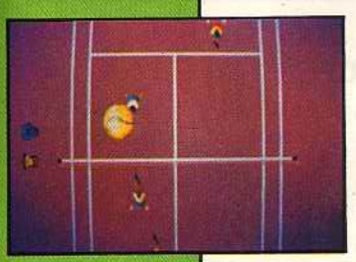
Savage était déjà réussi sur *CPC*, mais la version *ST* est encore plus belle. C'est un jeu 100 % action qui devrait satisfaire les amateurs les plus exigeants. Pas de stratégie, ni de solutions à découvrir. Il s'agit simplement de foncer en tirant sur tout de qui bouge, mais il y a beaucoup de monde en face de vous et il va falloir se battre avec acharnement pour gagner chaque pouce de terrain. Avant de commencer une partie, assurez-vous que le doigt avec lequel vous pressez la détente est d'une souplesse à toute épreuve car vous allez en avoir besoin.



En route pour l'évasion.

PASSING SHOT™





Et si on faisait un tennis aujourd'hui ?

Image works ne fait pas les choses à moitié et nous sert un ace avec cette conversion du célèbre hit de la console SEGA.

Passing Shot vous propose des parties de tennis en simple ou en double, sur terre battue ou sur gazon... pour des matches passionnants ! A vos raquettes !

Jeu, Set et Match pour IMAGE WORKS !

''C'est vraiment génial''
Doris Decker

''Il ne faut pas le manquer''
Ivor Lentel

Bientôt disponible sur :

Amiga
Atari ST
Amstrad CPC (cassette)
Amstrad CPC (disquette)

Photos d'écran sur Atari ST

distribué par : **UBI SOFT**
1 voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél : 16 (1) 48.98.99.00







Disponible dans les FNAC. 

et les meilleurs points de vente.



Un jeu d'action difficile et violent !



Le faucon dans le labyrinthe.



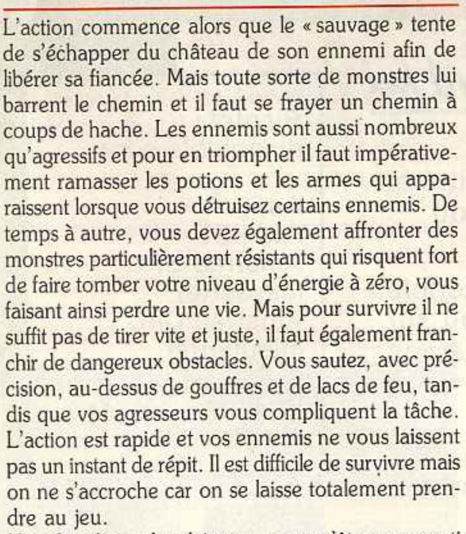
Les gardiens sont durs à abattre.

L'action commence alors que le « sauvage » tente de s'échapper du château de son ennemi afin de libérer sa fiancée. Mais toute sorte de monstres lui barrent le chemin et il faut se frayer un chemin à coups de hache. Les ennemis sont aussi nombreux qu'agressifs et pour en triompher il faut impérativement ramasser les potions et les armes qui apparaissent lorsque vous détruisez certains ennemis. De temps à autre, vous devez également affronter des monstres particulièrement résistants qui risquent fort de faire tomber votre niveau d'énergie à zéro, vous faisant ainsi perdre une vie. Mais pour survivre il ne suffit pas de tirer vite et juste, il faut également franchir de dangereux obstacles. Vous sautez, avec précision, au-dessus de gouffres et de lacs de feu, tandis que vos agresseurs vous compliquent la tâche. L'action est rapide et vos ennemis ne vous laissent pas un instant de répit. Il est difficile de survivre mais on ne s'accroche car on se laisse totalement prendre au jeu.

Une fois hors du château, vous n'êtes pas sorti d'affaire pour autant. Il vous reste à traverser la vallée de la mort en évitant les totems, dont le contact est mortel. La scène, représentée en 3D, est vue à travers les yeux du barbare et vous slalommez à toute allure entre les totems. Vous pouvez les détruire, mais tout va tellement vite qu'il vaut mieux essayer de les éviter. S'il parvient à sortir indemme de la vallée de la mort, le sauvage découvre que sa fiancée est prisonnière du château dont il vient justement de s'échapper. C'était bien la peine de faire tant d'efforts pour en sortir, maintenant il faut y retourner ! Cette fois-ci, vous dirigez votre ami l'aigle qui s'introduit dans le château en empruntant un labyrinthe qui renferme les pièges les plus sournois et dans lequel veillent de nombreux gardiens.

Savage bénéficie d'une réalisation de qualité qui contribue pour beaucoup au plaisir du jeu. Les graphismes sont excellents, avec une parfaite utilisation des couleurs, et l'animation est irréprochable. L'originalité n'est peut-être pas le point fort de ce programme, mais l'action est très prenante et offre un challenge de taille. Les trois niveaux de *Savage* sont suffisamment variés pour relancer l'intérêt du jeu et on aura cesse d'en arriver au bout. Un jeu qui séduira les amateurs d'action pure et dure.

Alain Huyghues-Lacour





Traversée de la vallée de la mort...



Prenez garde aux précipices.



Un labyrinthe truffé de pièges.

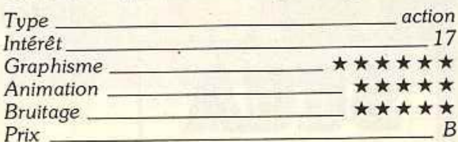
Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*



Version CPC.

Version CPC

Nous avons jugé bon de faire un bref rappel sur ce superbe jeu qu'est *Savage* sur *CPC* (voir *Tilt* n° 65, page 56). Sa réalisation technique est une des plus réussies sur cette machine. Des graphismes somptueux, une animation remarquable et des bruitages corrects. De quoi satisfaire les plus exigeants. D.B.



Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*





De superbes graphismes très B.D. pour un sport peu courant sur micro.

Beach Volley

AMIGA, DISQUETTE OCEAN

Le volley est un sport délaissé par les programmeurs qui reculent devant la complexité des mouvements. C'est dire le mérite de ceux qui ont réalisé Beach Volley. Jeu bien plus que simulation, il évoquera pour vous avec nostalgie les parties disputées sur la plage, lors de vos dernières vacances.

Programmation : Michel Janicki. Graphismes : Michèle Bacque, Phillippe Dessoly et P. Eric Loriauc. Musique : J. Boldot.

Le volley est un sport qui ne se prête guère aux adaptations sur micro. Les simulations de ce sport se comptent sur les doigts d'une main et la seule qui soit réussie est celle de la console *Sega*. Mais ce programme réalisé par Ocean France est très ludique, même s'il ne prétend pas être une véritable simulation. Le jeu s'ouvre sur une séquence d'images fixes d'un style très BD, qui présente le scénario. Alors que deux jeunes gens s'entraînent au volley, MR Adidas surgit pour leur faire signer un contrat. Les voilà donc engagés pour une série de matchs qui les mèneront à travers le monde.

Il s'agit d'un volley assez fantaisiste qui oppose des équipes de deux joueurs et le match se déroule en sept points. Vous disposez d'une bonne panoplie de coups, qui comprend notamment le smatch. Celui-ci est aussi spectaculaire qu'efficace et si vous ne parvenez pas à contrer vous risquez fort de perdre un point. Mais vous avez quand même la possibilité de plonger sur la balle pour la rattraper en catastrophe, encore faut-il être bien placé. Les services peuvent également être smatchés et vous pouvez faire un tir long ou court, à volonté.

Lorsque le ballon passe dans votre camp, vous contrôlez le joueur qui le reçoit en le plaçant sur la croix qui apparaît sur le sol. Votre équipier est contrôlé par l'ordinateur et il vous fait automatiquement une seconde passe. Là, vous devez renvoyer la balle dans l'autre camp. Comme vous pouvez en juger, le principe de jeu est assez simple, mais il faut s'accrocher pour vaincre l'ordinateur, surtout dans les niveaux supérieurs. Bien sûr, vous pouvez également jouer à deux l'un contre l'autre, ce qui est bien plus amusant.

Ocean Beach Volley bénéficie d'une réalisation très soignée. Le décor change selon la partie du monde dans laquelle vous livrez un match et les graphismes sont très agréables. Pour obtenir des sprites de bonne taille, il a fallu ne représenter q'une partie du terrain à la fois. Cela n'est pas vraiment gênant pour le déroulement du match, bien que le ballon sorte parfois de l'écran pour être renvoyé automatiquement par un joueur invisible. L'animation de ce programme est réussie avec des mouvements convaincants. Les sauts pour les smatchs sont particulièrement spectaculaires : le joueur bondit très haut au-dessus du sol. Le mouvement est franchement exagéré, mais cela ne choque pas compte tenu de l'esprit très BD du graphisme.



L'adversaire va renvoyer la balle.



Vous avez le choix entre plusieurs services.



Smash imparable de l'adversaire.



Un plongeon acrobatique sauve le point.

Autre point fort de cette réalisation : la bande sonore qui accompagne l'action dans ses différentes phases. Nous avons droit à un thème musical différent à chaque nouveau pays visité et tous les morceaux sont excellents. *Beach Volley* est un bon programme estival qui vous permettra de retrouver le plaisir des jeux de plage.

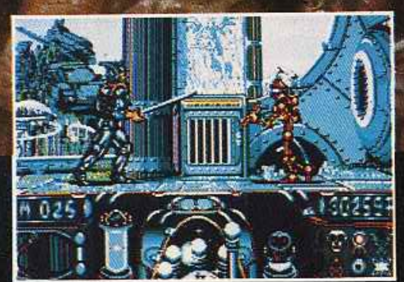
Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

KNIGHT FORCE









TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92





L'hélicoptère largue James au cœur de l'action pour la phase de jeu la plus réussie.

Permis de tuer

AMIGA

007 reprend du service ! Très bien réalisée, cette partie oscille entre des épreuves passionnantes et des phases de jeu bien trop simplistes... A voir tout de même, pour la partie de tir.

Domark. Programmation : Quixel. Graphismes : Tony West. Bruitage : Dave Whittaker. Responsables des adaptations : Marcus Goodey (PC), Paul Margrave (ST), Bozz Boswell (Amiga).



Récupérez la drogue. Mais gare aux plongeurs...



Face à face, le viseur est en place.



Capture de l'avion sur ST, joli mais simple.



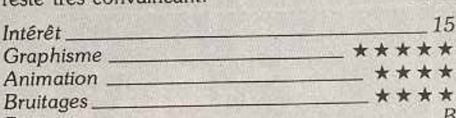
Un jeu bien trop lent sur PC.

« My name is Bond... 007 », une nouvelle adaptation d'une œuvre cinématographique sur micro pour les maniaques de l'action, de la stratégie et du multiépreuves. *Permis de Tuer* est un soft assez classique. Son intérêt : diverses phases de combats très différentes assurant la continuité de votre mission, retrouver et tuer le sinistre Sanchez. Graphiquement, le travail fourni par les concepteurs de ce programme est indéniable. Les décors sont fouillés, précis et il retraduisent bien l'ambiance de chaque mission. Côté bruitages, les sons digitalisés de coup de feu, moteur, etc. accentuent le réalisme du combat. Voici donc une mise en place idéale pour un hit à toute épreuve. Malheureusement, bien que le jeu ne sombre jamais dans la monotonie, il souffre de quelques défauts majeurs. Tout d'abord, les épreuves sont inégales. Certaines, comme la poursuite en hélicos ou la capture de l'avion, sont trop simples et pas assez développées. En revanche, la course/combat au revolver est un modèle du genre. Original dans la stratégie qu'elle développe, vraiment difficile à mener à bien, cette mission justifierait à elle seule l'achat du soft si elle courait tout au long de la partie... Deuxième défaut, le joueur qui aura réussi les trois missions n'aura plus qu'à repartir à zéro pour un jeu équivalent mais plus difficile encore. *Permis de Tuer* est finalement un bon soft d'action. Mais face à ses qualités techniques et ludiques, on ne peut que regretter que certaines scènes ne soient que du « remplissage » et surtout que l'on ait tant forcé la difficulté de la partie, comme pour faire oublier au joueur que les missions sont trop brèves. Il aurait suffi d'exploiter plus à fond certaines scènes pour rallonger le plaisir. Ici, le joueur risque de s'éclater pendant quelques jours pour, ensuite, ne plus rien avoir à se mettre sous la dent... Alors, faut-il acheter un soft beau mais éphémère ? Cela dépend certainement de vos moyens. Olivier Hautefeuille

Type	*action et stratégie*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Version ST

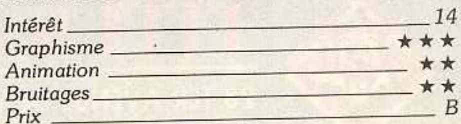
Plus difficile encore que la version Amiga (certaines planques de l'épreuve de course et tir n'existe plus ici...), *Permis de Tuer* sur *ST* est visuellement équivalent à son confrère. Côté bruitages, l'ensemble reste très convaincant. O.H.



Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Version PC, CGA, EGA

La conversion des couleurs n'est vraiment pas très efficace pour la version EGA. De plus, même sur un *AT*, le jeu reste relativement lent et les bruitages manquent bien sûr à l'appel. Le jeu conserve néanmoins 80 % de son intérêt sur *Amiga*, grâce à son scénario bien sûr. O.H.



Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	*B*

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Ace
- Vixen
- Hot shot
- Overlander
- Football manager II
- James Bond : Vivre et laisser mourir

En disquette Pour AMSTRAD

159F

En cassette Pour AMSTRAD COMMODORE C64 SPECTRUM

109F

- Magic
- Glouton
- Baltazar
- Crasy cars



En cassette Pour THOMSON

149F

En disquette Pour THOMSON

199F

ENSEMBLE ACCESSOIRES comprenant :
- Boîte de rangement pour 50 disquettes 3' ou 3' 1/2
- Tapis souris
- Manette microblaster.



L'ensemble 175F

- Speedball
- Football manager II
- Winter Olympiad
- Play house strip-poker



Pour PC 5,25 ou 3,5 AMIGA, ATARI ST

299F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Disponibles dans toutes les boutiques micro des magasins.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 SEPT. 1989

ROLLING SOFTS

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Colossus Chess X

Amiga, disquette CDS

Le principal problème de la version *ST* de cet excellent programme résidait dans sa compatibilité incomplète avec les anciennes ROM (voir dossier *Tilt* 64). Il n'y a évidemment plus de problème sur *Amiga*. Le jeu est strictement identique à la version *ST* avec seulement un meilleur rendu des



éventuelles musiques d'accompagnement. On retrouve la gamme d'options particulièrement étendues du programme (jeu en aveugle, apprentissage en ouverture ou modification directe, jeux de pièces variés, échiquier 3D positionnable, etc.). *Colossus Chess X* joue très correctement dans toutes les phases du jeu, y compris en finale où il connaît le difficile mat du roi, fou et cavalier contre roi (à condition toutefois de lui laisser suffisamment de temps de réflexion). Un programme indispensable à tout joueur d'échecs et qui pourra tenir tête à de nombreux joueurs de club.

Jacques Harbonn

Type	**échecs**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

★ Battle Chess

Atari ST, disquettes Interplay

Sorti initialement sur *Amiga* (voir dossier *Tilt* 64), *Battle Chess* est désormais disponible sur ST. Le rendu graphique est très proche



de la version originale avec juste des nuances de teintes moins fines. Cela n'ôte cependant quasiment rien à la beauté du jeu de pièces en relief. L'animation et les bruitages digitalisés sont identiques, c'est dire leur qualité. Même après une longue pratique de ce programme, on reste encore subjugué par les combats des pièces, tous différents les uns des autres. En revanche, ne comptez pas sur *Battle Chess* pour vous apprendre à bien jouer au maître jeu. Il n'a pas de bibliothèque d'ouverture, fait des fautes grossières même à « haut niveau » et se révèle un piètre adversaire en finale. Vu sous l'angle du spectacle plus que de la puissance de jeu, il s'avère irremplaçable et devrait figurer dans toutes les logithèques.

Jacques Harbonn

Type	**échecs**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	**C**

Trained Assassin

Amiga, disquette Digital Magic

Après *Scorpion*, voici le second programme de ce nouvel éditeur anglais. *Trained Assassin* est un shoot-them-up proche de *Forgotten Worlds*, dans lequel vous dirigez un soldat de l'espace qui se lance à l'assaut d'une base extra-terrestre. De nombreux adversaires vous attaquent dans toutes les directions et vous devez également franchir différents obstacles pour parvenir jusqu'au gardien qui vous attend à la fin de chaque



secteur. Il est impératif de ramasser tous les équipements supplémentaires pour avoir une chance de progresser dans le jeu. L'action est prenante et la réalisation du programme offre une grande qualité, mais on regrettera que le niveau de difficulté soit trop élevé dès le premier niveau.

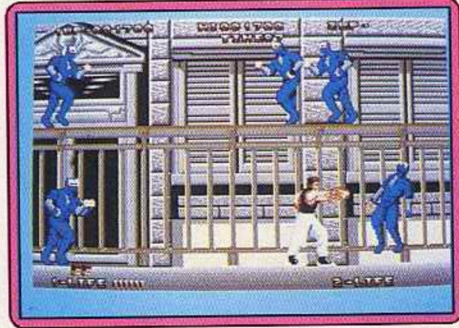
Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

★ Dragon Ninja

Amiga, disquette Ocean

La conversion de ce succès d'arcade est remarquable pour sa fidélité à l'original ainsi que pour la qualité de son graphisme qui offre des sprites de bonne taille. On se laisse tout de suite prendre au jeu et les parties à deux joueurs sont passionnantes. L'action est nettement plus rapide que sur



ST, mais en revanche on retrouve le même défaut dans la gestion des personnages. En effet, il est presque impossible de sauter en avant, ce qui occasionne la perte de nombreuses vies dans l'épisode du camion, comme dans celui du train. C'est vraiment dommage car, à l'exception de ce défaut, *Dragon Ninja* est une réussite. (Notice en français).

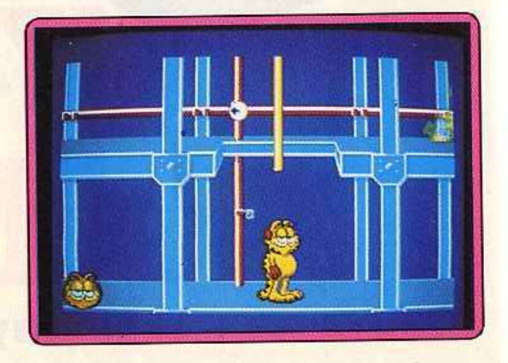
Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Garfield : Winter's Tail

ST, disquette The Edge

Voici le second programme que The Edge consacre à Garfield, le célèbre héros de B.D. Après un repas copieux, notre félin s'est endormi devant le réfrigérateur en rêvant de sports d'hiver. Vous le guidez dans ses rêves : une descente à ski qui s'achève dans une usine de lasagnes, l'exploration d'une fabrique de chocolat et



la poursuite d'un poulet. Vous pouvez commencer par la séquence de votre choix, mais vous devrez les jouer dans l'ordre pour pouvoir accéder à la dernière scène qui se déroule dans un village suisse. Les superbes graphismes sont dignes de la B.D., mais hélas l'action est loin d'être aussi réussie et on risque de vite s'en lasser.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**



Foft

Amiga, disquette Gremlin

Foft vous propose de sillonner la galaxie à la recherche de la fortune et de la gloire. Le commerce est votre principale occupa-



tion, mais vous devrez également affronter des pirates et exécuter des missions variées. C'est un programme très réaliste qui tiendra en haleine les amateurs du genre pendant des mois, voire des années. Si vous aimez les voyages, le commerce et les simulations, n'hésitez pas, engagez vous dans la FOFT. En revanche, si vous aimez surtout l'action, vous risquez de mourir d'ennui au cours d'un interminable voyage entre deux planètes. Une grande simulation de science-fiction. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

Dark Side

Atari ST, disquette Incentive

Dark Side reprend le même principe de jeu que *Driller* (voir *Tilt* 59 bis). Vous devrez détruire les systèmes de recueil d'énergie (ECD) avant qu'ils n'activent le transmetteur de particules. Pour cela, vous disposez d'un véhicule de surface bien équipé et d'une combinaison de vol pour accéder à certains endroits. Les ECD sont disposés en réseau et votre tir n'aura aucune efficacité si l'ECD visé est connecté à deux autres ECD actifs. Le temps a une importance capitale et chaque ECD détruit vous laissera un répit supplémentaire. Il vous faudra éviter les plexors (sorte de tanks rudimentaires), utiliser les zones de téléportation, recharcher à temps votre bouclier de protection et résoudre quelques difficultés supplémentaires. La réalisation est de qualité : gestion tout souris, graphismes en 3D surfaces pleines, ani-



mation fluide et bruitages travaillés. Un excellent et difficile jeu de stratégie et d'action.

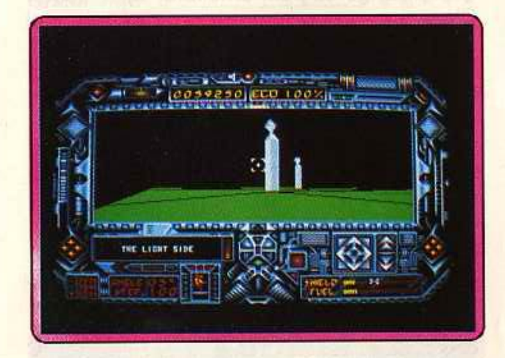
Jacques Harbonn

Type	**stratégie-action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Version Amiga

Cette version de *Dark Side* ne se distingue en rien de la précédente. On note une seule différence : un écran de jeu légèrement plus large.

J.H.



Type	**stratégie-action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Trojan

Console Nintendo, cartouche Capcom.

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, vous affrontez les armées d'un roi diabolique. Des soldats tentent de vous encercler, tandis que d'autres vous lancent des bombes depuis les fenêtres ou jaillissent d'une bouche d'égout pour décocher une flèche dans votre direction. La seule arme que vous possédez est une épée, mais vous disposez également d'un bouclier qui vous permet d'arrêter bien des projectiles. Contre les adversaires les plus redoutables, seule une parfaite maîtrise de ce bouclier vous permet de vous approcher suffisamment près. Vous réussirez de cette manière à les vaincre de quelques coups d'épée. Pas très passionnant, mais assez difficile. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

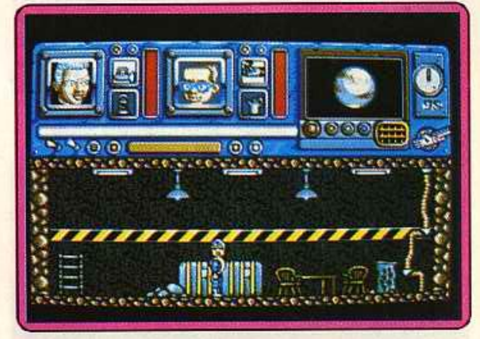


Type	**arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Thunderbirds

ST, disquette Grandslam

Tiré d'une série télévisée célèbre outre-Manche, ce programme met en scène une organisation secrète spécialisée dans les sauvetages les plus périlleux. Au cours des



missions que vous devez exécuter, vous descendrez dans une mine pour sauver des mineurs bloqués par une explosion, vous irez au fond des mers fermer le réacteur d'un sous-marin nucléaire en difficulté ou pénétrerez dans une banque pour récupérer un document secret. A chaque fois, vous disposez de deux hommes, qui transportent deux objets chacun, et vous passez à volonté de l'un à l'autre. Dans ce jeu d'arcade/aventure tout repose sur l'utilisation des objets au bon endroit, mais il faut réfléchir vite car vous ne disposez que de peu de temps avant la catastrophe. (Notice en français)

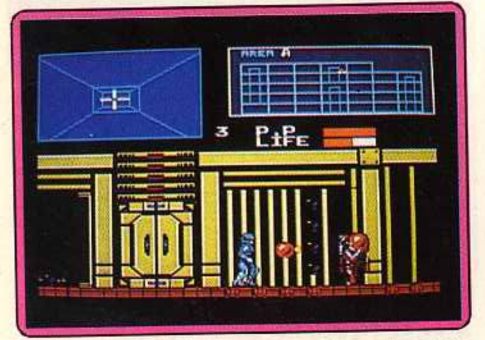
Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade/aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Cyborg Hunter

Console Sega, cartouche Sega

Cyborg Hunter, un chasseur de prime du futur, a pour mission d'investir le repaire d'une redoutable bande de cyborgs afin de les éliminer. Vous devez explorer chaque recoin de la forteresse ennemie en affrontant les nombreux gardiens qui rôdent dans les couloirs. Tout d'abord, le chasseur de cyborgs ne dispose que de ses poings pour se débarrasser de ses agresseurs, mais, par la suite, il pourra se procurer différentes armes. *Cyborg Hunter* est un bon jeu d'arcade/aventure qui s'inscrit dans la lignée de *Zillion*. Les amateurs du genre seront séduits par la taille de la forteresse dont l'exploration ne devient jamais monotone, grâce à de bonnes scènes de combat. (Notice en français).



Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Dominator

Amiga, disquette System 3

Ce premier shoot-them-up de System 3 vous propose d'affronter des formations d'aliens ainsi que toute sorte de monstres, avec une alternance entre des scènes en scrolling vertical et horizontal. Mais il ne suffit pas de tirer vite et juste, il faut également piloter votre vaisseau avec beaucoup d'adresse car vous évoluez dans d'étroits passages tandis que des tentacules tentent de vous détruire. A défaut d'originalité, ce programme bénéficie d'une réalisation irréprochable. *Dominator* a tout pour séduire les vétérans des combats galactiques, mais les novices risquent d'être rebutés par le niveau de difficulté très élevé de ce programme. (Notice en français.)



Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Windsurf Willy

Atari ST, disquette Silmarils

Curieusement, la planche à voile n'a jamais inspiré les programmeurs, mais cet oubli est maintenant réparé. Silmarils nous offre une course contre la montre qui se déroule sur 15 parcours différents. Remontez la voile et agrippez le whishbone et vous voilà parti. Vous slalomez entre les bouées en prenant garde aux baigneurs, tout en réalisant des figures pour améliorer votre score. C'est un programme très agréable qui relève plus de l'arcade que de la simulation. Une réalisation soignée, des figures acrobatiques spectaculaires et une excellente sensibilité des commandes contribuent pour beaucoup au succès de ce jeu. Un soft idéal pour se replonger dans l'ambiance des vacances.



Alain Huyghues-Lacour

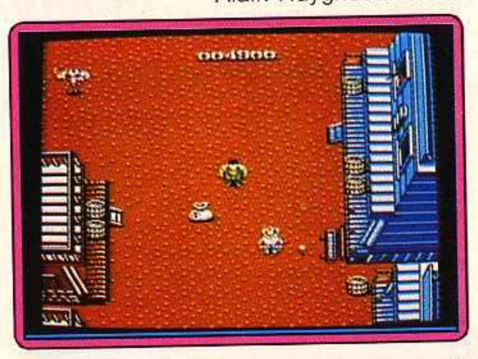
Type	*sport*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Gun Smoke

Console Nintendo, cartouche Capcom

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, vous tenez le rôle d'un chasseur de primes dans une petite ville du far-west. Armé de deux revolvers, vous vous lancez à la poursuite d'un redoutable *outlaw*, mais vous devez affronter tous les hommes de sa bande avant de parvenir jusqu'à lui. L'un des boutons tire sur la gauche, l'autre sur la droite et, si vous appuyez sur les deux, vous tirez devant vous. Au cours de votre progression, vous pouvez ramasser des sacs d'or ainsi que divers équipements et même vous procurer un cheval. Le premier niveau n'est pas trop difficile, mais, par la suite, il vous faudra être très rapide pour mener à bien votre mission. Résultat de cette chasse : un jeu de tir prenant, bien qu'assez répétitif. (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour



Type	*arcade*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Outrun 3D

Console Sega, cartouche Sega.

On ne présente plus *Outrun* car c'est sans doute le plus célèbre jeu d'arcade. Mais cette nouvelle version présente l'originalité d'être en 3D, en utilisant les lunettes Sega. L'effet obtenu est assez spectaculaire et il apporte un plus non négligeable à cette folle course sur les routes californiennes. Si vous ne disposez pas des lunettes, vous avez la possibilité de passer en mode 2D, mais dans ce cas, cette version n'apporte rien de nouveau par rapport à la précédente. (Notice en français.)



Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Hawkeye

Amiga, disquette Thalamus

Sur *C 64* ce programme a été l'un des gros succès de l'année outre-Manche (voir hit dans le n° 59). *Hawkeye* est l'un des derniers survivants sur une planète envahie par des aliens sanguinaires. Il livre de rudes combats contre des créatures de toutes sortes à la recherche de quatre éléments



qu'il doit ramasser avant de passer au secteur suivant. Vous disposez de quatre armes différentes que vous devez utiliser en fonction de la situation, mais il faut réagir très vite car vos agresseurs ne vous laissent pas un instant de répit. Un programme accrocheur, mi-jeu de plates-formes, mi-shoot-them-up. Un beau début sur 16 bits pour cet excellent éditeur anglais.

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *action*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Altered Beast

Console Sega, cartouche Sega

Dans cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Sega vous affrontez des créatures diaboliques comme des morts-vivants sortant de terre ou des hommes décapités. Dans cette ambiance décontractée, vous massacrez vos agresseurs à coups de poings et de pieds. Une boule bleue apparaît lorsque vous abattez un loup à deux têtes ; ramassez-la avant qu'elle ne disparaisse.



La première vous donnera une musculature digne de Schwartzenegger et la seconde vous transformera en loup garou, ou en différents montres selon les niveaux. *Altered Beast* est un beat-them-up spectaculaire, mais on regrettera que les collisions de sprites n'aient pas la précision coutumière aux cartouches Sega. (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *arcade*
Intérêt ____ *13*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

Silkworm

ST, disquette Virgin games

Ceux qui ont vu ce grand shoot-them-up sur *Amiga* (voir Hit, *Tilt* n° 68) ne pourront être que déçus par cette version qui lui est inférieure sur presque tous les plans : scrolling, animation et bruitage. Mais qu'on ne vienne pas nous dire que cela s'explique par la différence de capacité de ces deux machines. Ces différentes versions n'ont pas été réalisées par le même programmeurs et celui qui a sévi sur *ST* est loin d'être le meilleur. Toutefois, si l'on oublie la version *Amiga*,



on prendra beaucoup de plaisir avec ce jeu qui est passionnant, que l'on joue seul ou à deux. *Silkworm* a conservé ses qualités ludiques, mais il méritait quand même un meilleur traitement. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *arcade*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Version CPC

Cette version n'est pas mal faite, mais les



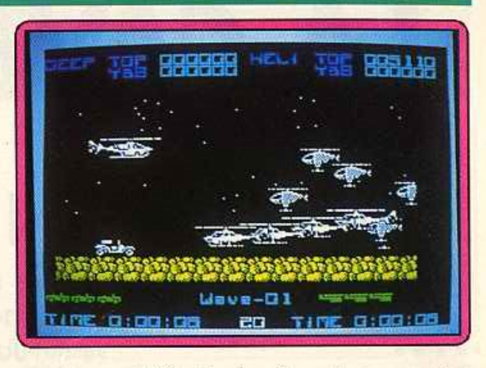
sprites sont vraiment trop petits. L'action reste assez prenante, mais sans le côté spectaculaire de la version *Amiga*, *Silkworm* n'est plus qu'un honnête shoot-them-up parmi d'autres.

Alain Huyghues-Lacour

Intérêt ____ *13*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *B*

Version Spectrum,

Cette adaptation de *Silkworm* est excellente pour cette machine. Certes on ne retrouve



pas la rapidité d'animation de la version *Amiga*, mais elle reste raisonnable et les graphismes sont excellents. Les bruitages sont corrects et les possesseurs de *Spectrum 128 +2* bénéficieront même d'une bonne musique multivocale en introduction.

Jacques Harbonn

Type ____ *shoot-them-up*
Intérêt ____ *16*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ *B*

Wicked

Atari ST, disquette Electric Dreams

Un jeu étrange et plutôt difficile à prendre en main. La notice, lamentablement traduite en français, accumule les non-sens. Le principe du jeu est de plus très complexe à assimiler : vous devez éviter l'accroissement d'une pollution maléfique qui s'élargit sans cesse sur l'écran. On tire sur les nids à pollution, on établit des stratégies pour ouvrir le passage à son propre fluide anti-pollution et déposer des grains de pollen positif, on collecte des bonus... Complexe, original et



bien réalisé (musique géniale), *Wicked* aura pourtant bien du mal à se situer dans votre ludothèque. Rasant pour les amateurs d'action, trop complexe au début mais finalement assez monotone pour les fous de stratégie, le programme risque de ne séduire personne. Je n'aime pas trop. Essayez avant d'acheter.

Olivier Hautefeuille.

Type ____ *stratégie*
Intérêt ____ *11*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★★★
Prix ____ *B*

36 15 TILT
LA CAVERNE D'ALI BABA

GAGNEZ UN SYNTHETISEUR !

Sans fausses notes, faites tourner le Jackpot et gagnez le tout nouveau synthétiseur Amstrad CKX 100 d'une valeur de 1 400 F.
Jusqu'au 28 septembre : mot clé JACK.

GAGNEZ UN ATARI 520 ST ET UN DISK DUR

... Vous avez jusqu'à la fin de l'été pour tenter de décrocher le gros lot !

1er PRIX : 1 ATARI ST - 2e PRIX : 1 DISK DUR
3,4,5e prix : un sac à dos "TILT"
du 6e au 30e prix : un porte-clés "TILT"
Jusqu'au 22 septembre : Mot-clé JEU.

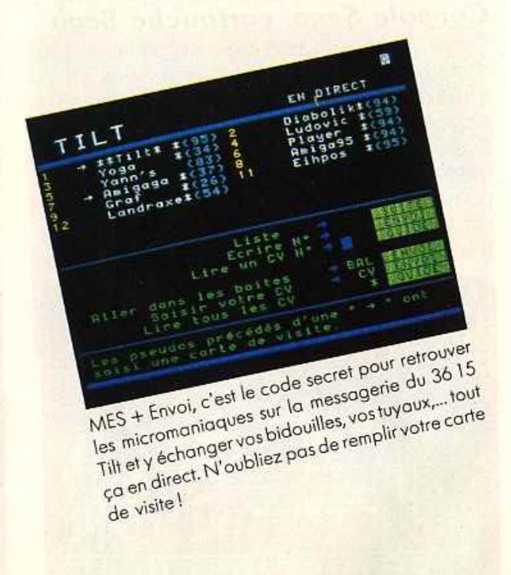
LES NEWS DU 36 15 TILT



Retrouvez vos rubriques préférées : les bidouilles Amiga, Amstrad, Atari, Apple, Commodore, PC, et leurs animateurs spécialisés. Masi aussi "le coin des consoles", le "SOS VIRUS" et les rubriques d'initiation : GOTO pour la programmation et PIXEL pour le Dessin Assisté par Ordinateur.



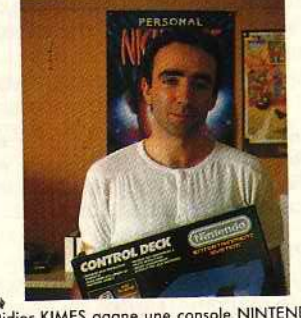
Plus de 2000 pokes disponibles 24H/24H ? C'est possible et c'est sur la rubrique POK'N STOCK du service Tilt. Et si vous avez quelques pokes dans vos placards ..., n'hésitez pas. Mot-Clé POK.



MES + Envoi, c'est le code secret pour retrouver les micromaniaques sur la messagerie du 36 15 Tilt et y échanger vos bidouilles, vos tuyaux,... tout ça en direct. N'oubliez pas de remplir votre carte de visite !

LES PREMIERS GAGNANTS DU CONCOURS NINTENDO :

Ils ont joué tout l'été, voici la liste des gagnants du mois de juillet : ils gagnent une console Nintendo : Didier KIMES (92) - Laurent METOIS (72) M. LEVRON (76) Damien FILIPPI (56).
Ils gagnent un logiciel NINTENDO ou un "chèque NITENDO" de 300 F : C. DUFFOORT - E. COLLET - F. LIND

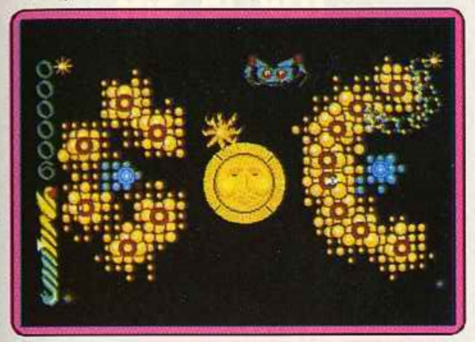


Didier KIMES gagne une console NINTENDO

G. DYAN - O. NABET - MACEDO - MANGET - P. ROGADO
H. BEAUDICHON - DUBIN - D. BRUNSON
GAYET - METOIS - M. BOUXIN
D. MILLET - U. CROS - D. KIMES
R. AMOYAL - A. DUFOURT
J.S. VENGEON.

Version Amiga

Très semblable à la version *ST*, cette partie possède là encore une bande son à faire rêver. Pour le reste, le jeu est spécial... On aime ! On aime pas ? Il faut absolument essayer avant d'acheter. O.H.



Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	B

Grand Prix Circuit

Amiga, disquette Accolade

Ferrari Formula One, qui avait été encensé lors de sa sortie, prend indiscutablement un « petit coup de vieux » avec la parution de *Grand Prix Circuit*. Le réalisme de la compétition a été, en effet, beaucoup plus soigné. Il n'est en effet plus question de confondre F-1 et stock-car. Les collisions brutales avec les autres concurrents sont sanctionnées par la mise hors service de votre véhicule. Le comportement en course de vos concurrents est lui aussi beaucoup plus réaliste : chacun essaie de se faufiler tout en protégeant son véhicule. Les graphismes du programme sont agréablement réalisés. Les animations sont suffisamment fluides pour permettre à la course d'être captivante, ceci malgré le grand nombre d'objets à gérer. Les bruitages ne démentent pas la bonne réputation de l'*Amiga*. Sans aucun doute, la meilleure réalisation de ce genre, avant l'introduction prochaine des techniques de 3D surfaces pleines.

Eric Caberia



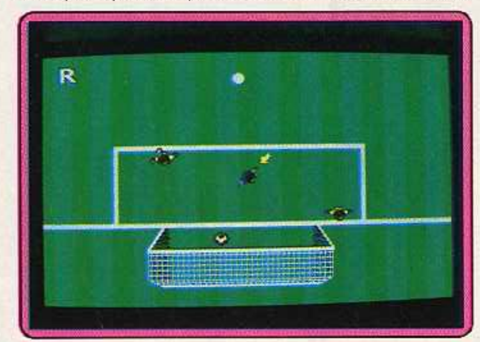
Type	action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Microprose Soccer

Amiga, disquette Microprose

Microprose Soccer est un programme de football qui présente l'avantage d'être aussi ludique que simple d'accès, ce qui en fait un programme idéal pour jouer entre amis. Ceux qui recherchent une simulation réaliste lui préfèreront *Kick off* qui est bien plus complet. Mais *Microprose Soccer* n'en est pas moins un programme passionnant et on appréciera particulièrement la présence de deux variantes, football classique et d'intérieur, ainsi que d'une fonction Replay permettant de revoir l'action après qu'un but soit marqué. Un programme très distrayant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour



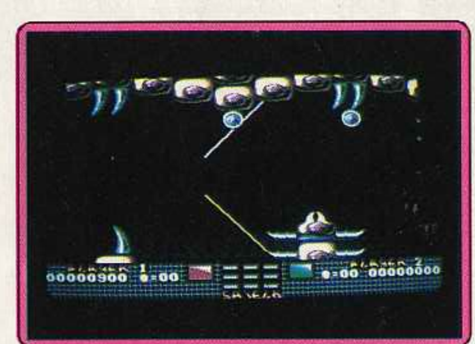
Type	simulation sportive
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Phobia

Amiga, disquette Image Work

Pour sauver la fille du Président de la Galaxie détenue sur le Soleil, vous affrontez aux commandes de votre vaisseau des hordes d'ennemis volants et de monstres divers. Tout en combattant et en évitant les nombreux obstacles, n'oubliez pas de récupérer les bonus offrant des armes supplémentaires. Dans le jeu en solitaire, il est même possible de dédoubler votre vaisseau pour améliorer sa puissance de tir, au prix évidemment d'une vulnérabilité supérieure. Cependant cette option refuse de fonctionner sur *Amiga* alors qu'elle marche bien dans la version *ST*. Il vous faudra survivre à neuf niveaux pour accéder au Soleil et le premier n'est déjà pas une sinécure ! Ce shoot-them-up horizontal est correctement réalisé. Les sprites sont grands, bien dessinés et variés et l'animation fluide et de bonne rapidité. Les bruitages sont corrects mais aucune musique n'agrémente le jeu. (Notice en français.)

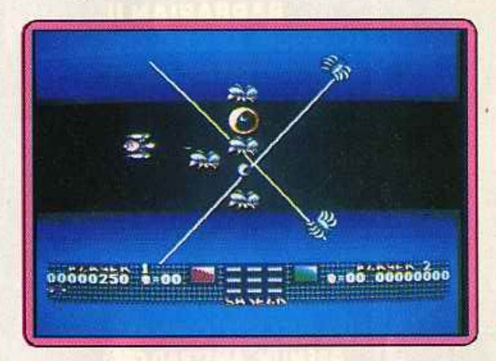
Jacques Harbonn



Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version Atari ST

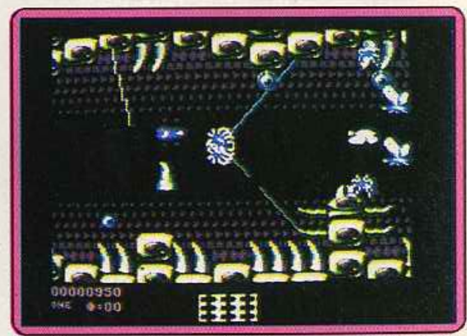
Cette version de *Phobia* est identique à la précédente, en dehors d'un scrolling plus haché et d'un moins bon rendu des bruitages. J.H.



Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Version C 64

Cette version tire bien parti des possibilités de la machine. En effet, malgré des graphismes indiscutablement moins beaux que ceux proposés sur les versions 16 bits, ce logiciel n'en demeure pas moins de bonne qualité au niveau technique (l'intérêt général est plus discutable). On appréciera particulièrement la qualité des scrollings horizontaux et surtout l'excellente qualité des bruitages. Eric Caberia



Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Les Top NASA

TOP 8 bits

- **INDIANA JONES** — US GOLD, AMSTRAD CPC
- **LES JUSTICIERS** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **CRAZY CARS II** — TITUS, AMSTRAD CPC
- **LE MONDE DE L'ARCADE** — US GOLD, AMSTRAD CPC
- **FORGOTTEN WORLD** — US GOLD, AMSTRAD CPC
- **BARBARIAN II** — PALACE SOFT, AMSTRAD CPC
- **MEGAPACK** — LORICIELS, AMSTRAD CPC
- **COMPIL OCEAN** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **DIX SUR DIX** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **DEFI DE TAITO** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **10 JEUX EXCEPTIONNELS** — GREMLIN, AMSTRAD CPC
- **SWEEK** — LORICIELS, AMSTRAD CPC
- **TANK ATTACK** — CDS, AMSTRAD CPC
- **GUNSHIP** — MICROPROSE, AMSTRAD CPC
- **HIGHWAY PATROL** — MICROIDS, AMSTRAD CPC

NASA électronique



LE JEU DU MOIS

INDIANA JONES

TOP 16 bits

- **ROBOCOP** — OCEAN, ATARI ST
- **MICROPROSE SOCCER** — MICROPROSE, ATARI ST/AMEGA
- **BEST US GOLD** — US GOLD ST
- **PRECIOUS METAL** — OCEAN, ATARI ST/AMIGA
- **RVF HONDA** — MICROSTYLE, ATARI/AMIGA
- **CRAZY CARS II** — TITUS, ATARI ST/PC/AMIGA
- **FLIGHT SIMULATOR** — MICROSOFT, IBM PC
- **GUNSHIP** — MICROPROSE, ATARI ST/PC/AMIGA
- **4 SOCCER SIMULATOR** — CODE MASTER, IBM PC
- **CASTLE WARRIOR** — DELPHIN, ATARI ST/AMIGA
- **TARGHAN** — LORICIELS, ATARI ST/PC
- **SILKWORM** — VIRGIN GAMES, ATARI ST
- **BIO CHALLENGE** — DELPHIN, ATARI ST
- **BARBARIAN II** — PALACE SOFT, ATARI ST
- **F-19** — MICROPROSE, ATARI ST



47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T . 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

Powerdrome

Amiga, disquette Electronic Arts

Il s'est écoulé pas mal de temps depuis la sortie de *Powerdrome* sur *ST* et les possesseurs d'*Amiga* ne voyaient toujours rien venir. Mais cela valait la peine d'attendre car le défaut de la première version a été gommée. En effet, la version *ST*, excellente par ailleurs, est beaucoup trop difficile en raison d'un mode de contrôle peu performant. Ce n'est plus le cas sur *Amiga* et on peut même ajuster le champ magnétique pour centrer l'appareil au milieu de la piste. Mais attention, si cette version est beaucoup plus jouable, ce n'est pas un jeu facile pour autant. Une grande simulation futuriste ne se maîtrise pas dès les premières parties, mais son originalité et sa réalisation de qualité motiveront tous les amateurs du genre. (Notice en français.)

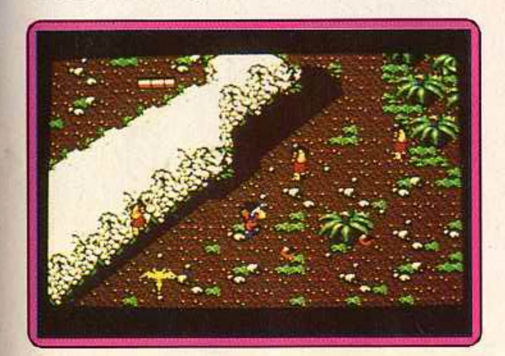


Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Time Soldiers

Console Sega, cartouche Sega



L'attaque d'une lointaine planète s'est terminée par un désastre et cinq hommes des troupes d'élite terriennes ont été propulsés dans l'espace-temps. Deux de leurs camarades se lancent à leur recherche dans des zones temporelles qui se situent dans le passé comme dans l'avenir. Au cours de ce voyage dans le temps, vous affronterez des hommes des cavernes, des soldats romains et bien des monstres. Ce jeu d'arcade peu connu est un shoot-them-up qui doit beaucoup à *Commando*. L'action ne brille pas par son originalité, mais les parties à deux joueurs sont agréables et les séquences s'enchaînent de manière aléatoire, ce qui relance l'intérêt de jeu. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Red Storm Rising

PC CGA EGA, disquette Microprose

Ce simulateur de combat sous-marin est plus proche de la bataille navale purement stratégique que de la mission visuelle type *Silent Service*. Très complet quant à ses fonctions de combat ou de déplacement, *Red Storm Rising* met en place de nombreux écrans « carte » et « radar ». Plutôt que de travailler en vue périscope (disponible mais pas très utile), le joueur suit les symboles sur la carte, dirige ses torpilles, lâche des leurres, etc... Le jeu est graphiquement très clair. Un carton, placé sur le clavier, aide à mémoriser les touches. La notice (anglaise) est enfin complète. Ajoutez à cela des animations nombreuses qui montrent en 3D le lancement ou l'impact des torpilles, un choix de missions impressionnant... Un simulateur finalement très ludique si l'on ne souffre pas trop de manque de vue extérieure, type *Silent Service*. Son intérêt ne s'épuise pas avec le temps. A acheter sans faute si l'on est amateur.



Olivier Hautefeuille

Type	simulateur de combat sous-marin
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★ (EGA)
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Kick off

Amiga, disquette Titus

La version *Amiga* de ce superbe football apporte des améliorations à la version *ST*(rubrique Hit *Tilt* n° 68). Les animations des joueurs deviennent plus agréables. Au niveau du graphisme, on note l'apparition de tribunes sur les bords du terrain. Mais ce sont surtout les bruitages qui ont fait l'objet des améliorations les plus spectaculaires. *Kick off* devient sur l'*Amiga* autant que sur le *ST*, le meilleur logiciel de football.



Eric Caberia

Type	foot
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

California Games

Console Sega, cartouche Sega

Epyx fait sa première apparition sur cette console avec l'un des « games » qui ont fait sa gloire. On retrouve les six épreuves des versions sur micro : skateboard, ballon, surf, patins à roulettes, vélo-cross sont au rendez-vous et chaque séquence est réussie. *California Games* est un jeu difficile, mais qui offre un challenge très stimulant. La réalisation est irréprochable et les amateurs de sport apprécieront ce premier multiépreuves sur *Sega*. (Notice en français.)



Alain Huyghues-Lacour

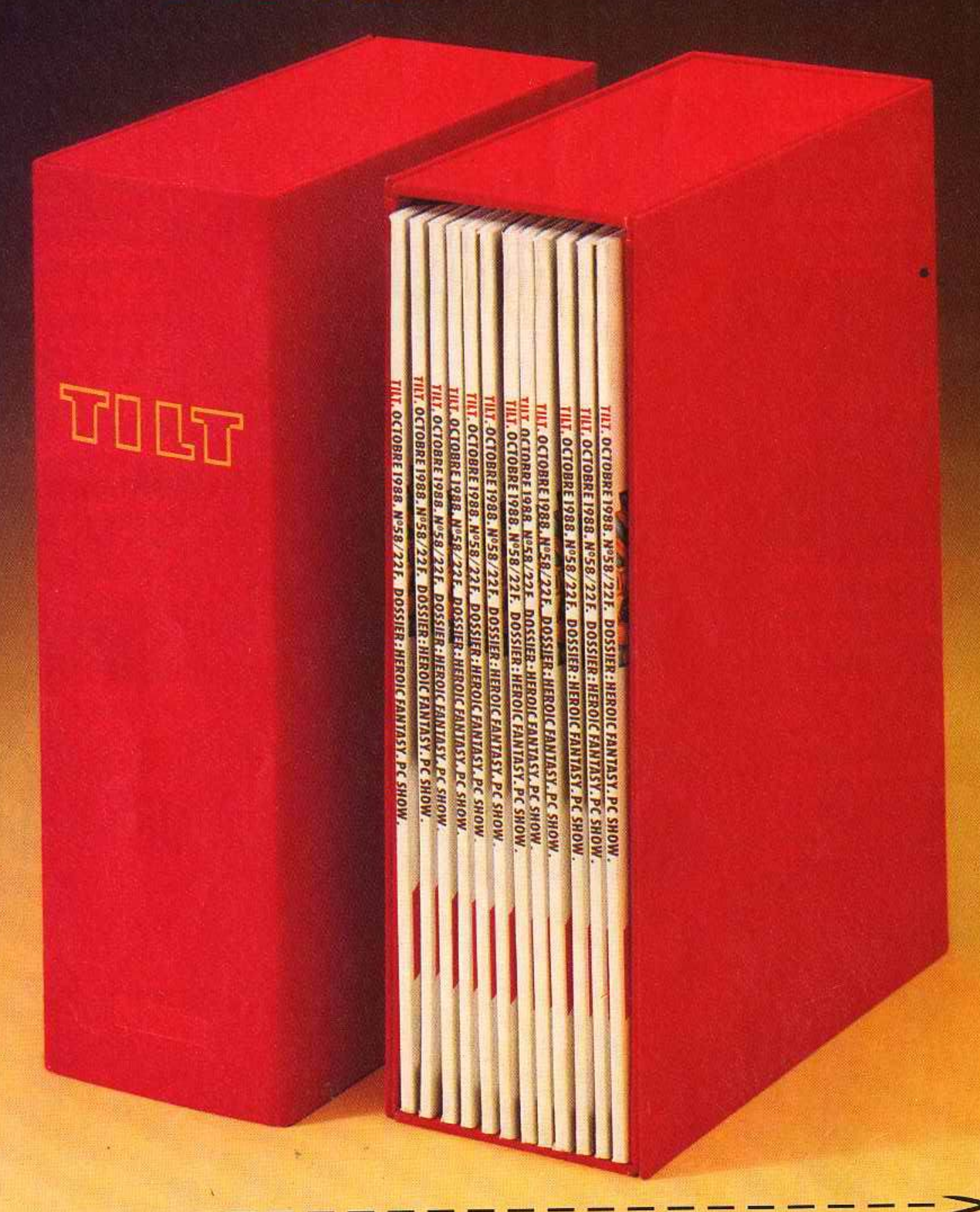
Type	multiépreuves
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Vigilante

Console Sega, cartouche Sega

Un gang vient d'enlever votre fiancée et vous êtes prêt à tout pour la libérer, il va y avoir de la baston dans les rues de New York. Nombre de vos adversaires sont

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Abonnements
2, rue des Italiens 75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir ____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit ________ F.

Ci-joint mon règlement : par chèque ☐ par mandat ☐ à l'ordre de TILT.

Nom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________ Code postal ____________________



armés, mais vos savez combattre à mains nues et les nunchakus que vous découvrez en cours de route sont des armes redoutables entre vos mains. La version *Sega* bénéficie de bons graphismes, avec notamment de superbes décors, et l'action est rapide. C'est un jeu d'arcade prenant mais, comme dans *Double Dragon*, une option continue vous permet de terminer le jeu assez rapidement, ce qui lui ôte une partie de son intérêt par la suite. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ ***arcade***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ ***C***

International Team Sports

C 64, disquette Mindscape

Cette simulation sportive n'offre pas moins de quatre sports d'équipe : water-polo, football, volleyball et 4 × 400 m. Voilà qui est ambitieux mais, bien sûr, cette variété se fait aux dépens de la qualité de la simulation de ces différents sports. Chaque discipline est très simplifiée, tout en conservant un côté ludique assez satisfaisant. Les amateurs de réalismes seront déçus, mais ceux qui ne demandent qu'à jouer des matches amusants avec un ami y trouveront leur compte. Il faut toutefois noter que le chargement du programme est particulièrement lent.



Alain Huyghues-Lacour

Type ______ ***simulation sportive***
Intérêt ______ ***12***
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

Motocross

PC CGA, EGA, Hercules, disquette 3p 1/2 et 5p 1/2 Gamestar

Il est rare qu'une simulation de course soit réussie sur *PC*... *Motocross* remporte pour une fois le challenge, mais avec toutes les limites de la machine. Le programme trouve son intérêt dans la taille importante du sprite, son animation relativement souple et le soin apporté à la préparation de la course (modification technique de la moto, choix des pistes, etc...). Le jeu est très difficile à manier au clavier. En revanche, au joystick, accélérateur, frein et passage des vitesses sont plutôt réalistes. Autre atout, le moteur cale si l'on roule à trop bas régime et l'attaque des bosses demande une véritable technique. Un bon produit en EGA, même s'il n'arrive jamais à rattraper la « lucidité » de ses confrères du même genre sur *ST* ou *Amiga*, notamment à cause de l'uniformité graphique de la piste.



Olivier Hautefeuille

Type ______ ***course de motocross***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★ ***(AT)***
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***C***

Castle Warrior

Atari ST, disquette Delphine Software

Je ne suis pas d'accord, à mon retour de vacances, avec le Hit (*Tilt* n° 68, p. 57) de *Castle Warrior* sur *ST*. Voici un contre article pour préciser ma pensée... *Castle Warrior* s'ouvre sur une musique superbe. C'est malheureusement la seule chose qui m'a vraiment séduit dans le programme. Les graphismes sont à mon goût trop fouillés. L'effet est parfois joli mais il est du même coup difficile de visualiser au premier coup d'œil l'altitude à laquelle volent, par exemple, les premiers assaillants... Deuxième défaut, les tableaux, comme le combat contre le monstre de fin de premier niveau, sont bien trop classiques et monotones. Enfin, le joueur trouve très vite des passages, dans les couloirs notamment, où il ne risque rien du moment qu'il frappe sans arrêt devant lui. *Castle Warrior* est un programme sans grande originalité (scénario, mise en place graphique), techniquement bien réalisé (animation, bruitages), mais qui ne m'a pas accroché du tout à long terme.

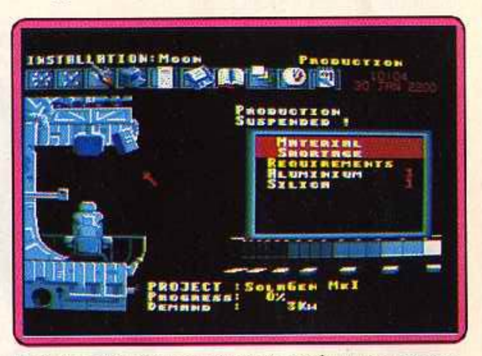


Olivier Hautefeuille

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***10***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ ***B***

Millennium 2.2

Amiga, disquette Electric Dreams



La terre devenue déserte après une catastrophe naturelle. Basée sur la Lune, une petite équipe d'hommes et de femmes va tenter de créer une nouvelle société... *Millennium* est un jeu de stratégie classique, très semblable dans son principe à *Zone* (testé dans *Tilt* n° 65). Vous contrôlez diverses structures de recherche de projet, de construction, de colonisation... A partir de très petites ressources énergétiques, le joueur définit et construit des générateurs de plus en plus puissants, fait croître la population et pourra ensuite coloniser d'autres planètes. La stratégie et la continuité du programme sont passionnantes. Graphiquement très simple, *Millenium 2.2* est facile à assimiler et l'intérêt de la partie augmente sans cesse avec la progression de l'équipe et l'installation de la population. Un seul point noir, la traduction française de la notice est un ramassis scandaleux de « coquilles » et de non-sens !

Olivier Hautefeuille

Type ______ ***stratégie (quelques phases action)***
Intérêt ______ ***15***
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ ***B***

RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES



LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

Aujourd'hui, la micro-informatique a plusieurs facettes. Elle sait tout autant se faire ludique, domestique ou professionnelle.
Pour la première fois, vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines, des logiciels et des hommes. En un mot, des solutions performantes pour tous.
Cette grande première a un nom : Le Salon de la Micro.
A BIENTOT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro Porte Champerret - RER Porte Maillot - Sortie périphérique : Porte Champerret

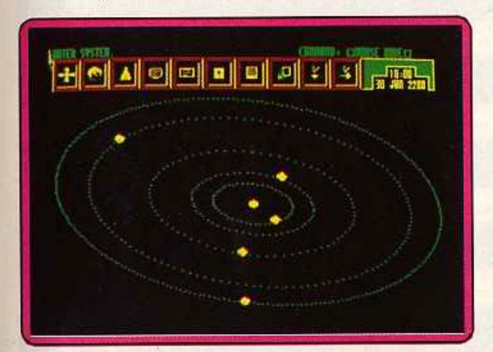
13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS

Version Atari ST
Aucune différence notable entre les versions *ST* et *Amiga*. Pour les amateurs, un titre qui mérite l'investissement. O.H.



Intérêt ____ 15
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ B

Version PC
Les graphismes sont ici bien plus dépouillés et les bruitages ne retraduisent plus l'ambiance du jeu. Stratégiquement, l'intérêt est pourtant conservé. O.H.



Intérêt ____ 15
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★
Prix ____ B

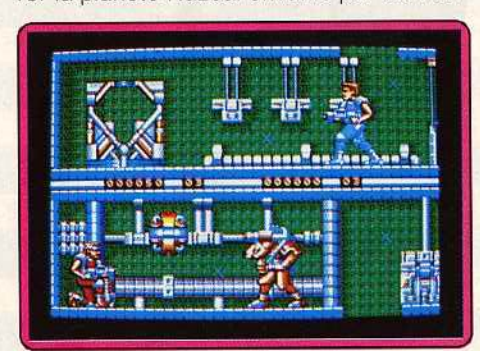
Tintin sur la Lune
Atari ST, disquette Infogrames
Attendu depuis longtemps, ce programme séduit tout autant qu'il déçoit. La présentation animée de l'aventure et les graphismes très BD des scènes action sont vraiment séduisantes. En revanche, la stratégie de la partie est assez limitée et sans doute lassante à long terme. Le jeu va enchaîner à plusieurs reprises deux séquences : dans la première, vous dirigez la fusée entre les météorites en collectant des bonus. Joli mais vraiment facile à vaincre. L'autre séquence se déroule dans la fusée. Là, le jeu est plus difficile puisqu'il faut capturer l'infâme Jorgen, délivrer ses prisonniers, trouver des bombes à désamorcer ou collecter des extincteurs pour éteindre les incendies. Mission difficile, certes, mais trop brève quelle qu'en soit l'issue (deux à trois minutes...). *Tintin sur la Lune* mise à fond sur la popularité de son héros. Pour ma part, je trouve ce programme joli mais bien trop limité dans son jeu.

Olivier Hautefeuille



Type ____ action
Intérêt ____ 12
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ B

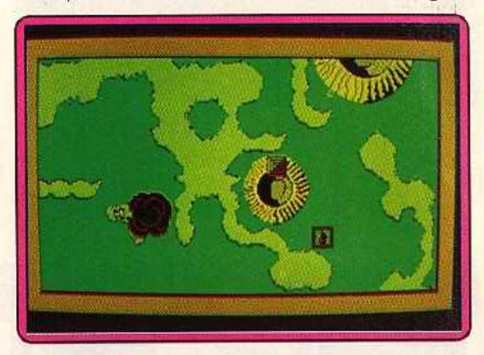
Hellraiser
ST, disquette Exocet
La Terre envoit deux baroudeurs pour libérer la planète Hazbal envahie par les Hellraisers.



Tout d'abord, vous combattez les robots ennemis dans les couloirs de la station, à la manière d'*Obliterator*. Puis, lorsque vous trouvez la sortie, vous survolez la planète à bord de votre vaisseau en détruisant les escadrilles d'aliens. Aucune des deux parties de ce jeu n'est particulièrement originale, mais l'aternance entre les différentes séquences est assez stimulante. De plus, on peut jouer à deux simultanément, ce qui pimente toujours l'action. Un shoot-them-up agréable. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type ____ shoot-them-up
Intérêt ____ 13
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ C

Final Frontier
PC, CGA, EGA, disquette PSS
Final Frontir met en place un classique scénario de colonisation d'un monde futuriste. Vous contrôlez des sources énergétiques, des robots, et devez peu à peu conquérir chaque zone de l'univers. Manié à l'aide d'icônes, le jeu est très difficile à prendre en main. La notice est peu précise et rédigée en anglais. Les combats se livrent automatiquement selon l'endroit où vous dirigez



les robots sur la carte. Résultat, le joueur se sent hors du coup tant qu'il n'a pas assimilé toutes les règles de l'aventure. Le graphisme est très schématique, les bruitages sont absents, ce programme n'a pas de quoi motiver les novices de la stratégie. Moins « riche » qu'un wargame classique, bien moins stratégique à mon sens que *Millennium 2.2* par exemple. *Final Frontier* reste un soft moyen.

Olivier Hautefeuille

Type ____ wargame
Intérêt ____ 11
Graphisme ____ ★★
Animation ____ ★★
Bruitage ____ –
Prix ____ B

Bomber Raid
Console Sega, cartouche Sega
Bomber Raid est un shoot-them-up qui s'inspire nettement de *1943* et de *Flying Shark*. Aux commandes d'un vieux coucou, vous survolez la mer en détruisant avions et navires ennemis. Pour tenter de venir à bout des cinq missions proposées, il faut augmenter votre vitesse et votre puissance de tir, et même vous procurer d'autres avions afin



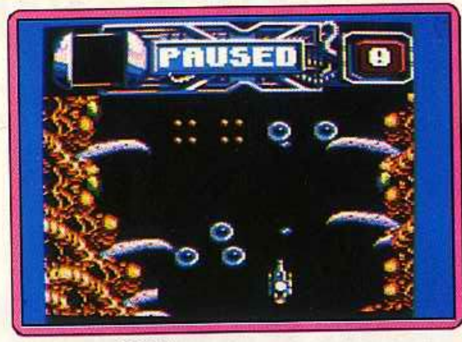
de monter une escadrille. Un shoot-them-up assez moyen qui souffre d'un manque d'originalité et d'une réalisation peu brillante. (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ shoot-them-up
Intérêt ____ 10
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ C

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Sentinel, *enfin arrivé sur PC !*



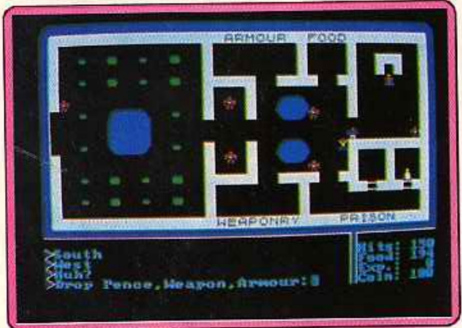
Dominator (CPC).



Forgotten Worlds (CPC).



Battletech (ST).



Ultima Trilogy (PC).

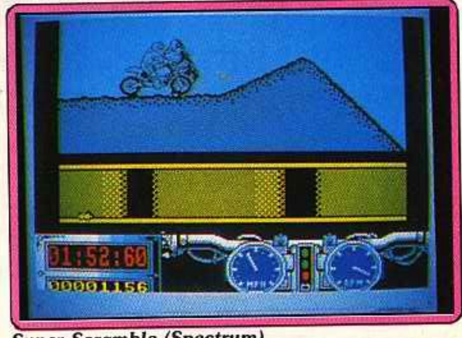


Time Scanner (CPC).

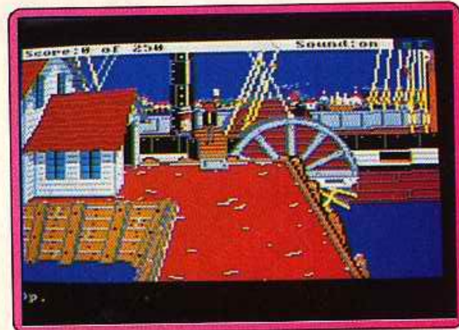


World Class Leaderboard (PC).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof	TOM ET JERRY Magic Bytes	ST	Action	★★★★★	★★★★
Nul	SUPER SCRAMBLE Gremlin	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★★
Nul	ELIMINATOR Hewson	CPC	Shoot-them-up	★★★	★★★★
A connaître	DOMINATOR System 3	ST	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	DOMINATOR System 3	CPC	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	DOMINATOR System 3	C 64	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
HIT	FORGOTTEN WORLDS Capcom	CPC	Arcade	★★★★★	★★★★★
Nul	RENEGADE Imagine	Amiga	Arcade	★★★	★★★★
A connaître	WINDSURF WILLY Silmarils	Amiga	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Bof !	SDI Activision	Amiga	Arcade	★★★★	★★★★★
A connaître	NIGHTDAWN Magic Bytes	ST	Stratégie/action	★★★★	★★★★
A connaître	CIRCUS ATTRACTIONS Golden Goblins	ST	Multiépreuves	★★★★★	★★★★
A connaître	CIRCUS ATTRACTIONS Golden Goblins	Amiga	Multiépreuves	★★★★★	★★★★
A connaître	BUMPY Loriciels	PC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	VIGILANTE US Gold	CPC	Arcade	★★★★	★★★★★
Bof !	CIRCUS ATTRACTIONS Golden Goblins	PC CGA EGA	Multiépreuves	★★★★	★★★
A connaître	BATTLETECH Infocom	C 64	Aventure/action	★★★	★★★★
A connaître	BATTLETECH Infocom	Atari ST	Aventure/action	★★★★	★★★★
HIT	ULTIMA TRILOGY Origin System	PC CGA EGA	Jeu de rôle	★★★★★	★★★
A connaître	TIME SCANNER Activision	Amstrad CPC	Flipper	★★★★	★★★
Nul	SPACECUTTER PLUS Firebird	PC CGA EGA	Action	★★★★	★★★★
HIT	THE SENTINEL Firebird	PC CGA EGA	Stratégie	★★★★★	★★★
Nul	SAVAGE Firebird	PC CGA	Action	★★	★★
HIT	WORLD CLASS LEADER BOARD Access	PC CGA EGA VGA	Golf	★★★★★	★★★★★



Super Scramble (Spectrum).



Gold Rush (Amiga).



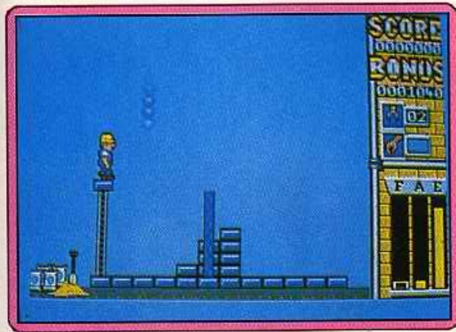
Windsurf Willy (Amiga).



Nightdawn (ST).


Circus Attractions (PC).

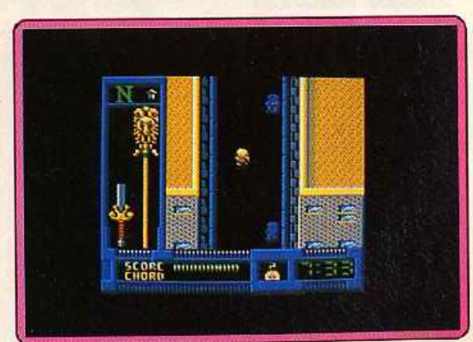
BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	11	C	Quel plaisir de retrouver Tom et Jerry, d'autant plus que les graphismes sont particulièrement fidèles au dessin animé. Mais l'action est très difficile et le contrôle de Jerry malaisé. C'est vraiment dommage car on commence la partie avec le sourire pour la terminer frustré. A.H.
★★★★	7	C	Cette simulation de motocross vous propose quinze parcours truffés d'obstacles. C'est un programme très difficile qui vous oblige à jongler entre les trois vitesses de votre engin et la moindre erreur est fatale. Il faudrait être très motivé pour en venir à bout, mais ce n'est vraiment pas le cas. C'est un jeu ça ? A.HL.
★★★★	8	B	Dans ce shoot-them-up de Hewson, vous affrontez des escadrilles d'aliens sur une route représentée en 3D. Malheureusement la version *CPC* n'est guère convaincante : graphisme trop simple, absence de décors et couleurs très sombres. Avec une telle réalisation, il est bien difficile de se laisser prendre au jeu.A.HL.
★★★★★	15	C	*Dominator* est un shoot-them-up qui s'adresse aux spécialistes de ce type de programmes car il est vraiment difficile. Vous évoluez en permanence dans un espace très réduit en affrontant des vagues d'aliens rapides et agressifs. Cette version est aussi soignée que celle de l'*Amiga* avec notammet d'excellents graphismes.A.HL.
★★★★	15	B	Cette version est assez proche de celles sur 16 bits et tout aussi difficile. Dès les premières secondes, il faut déjà s'accrocher pour survivre. *Dominator* bénéficie d'une réalisation soignée, avec de bons graphismes et une animation de qualité, qui contribue beaucoup au plaisir du jeu. A.HL.
★★★★★	15	B	Curieusement, cette version est assez différente des autres : aliens qui attaquent par derrière, décors différents et animation beaucoup plus rapide. Quant au vaisseau, il dispose ici de deux lasers. Mais ce n'est pas du luxe car les aliens sont aussi nombreux que rapides et vous aurez beaucoup de mal à en venir à bout. A.HL.
★★★	15	B	Deux « gommeux » dans l'espace face à des hordes d'aliens déchaînés dans un décor de fin du monde. Tout comme les versions 16 bits, cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom bénéficie d'une réalisation très soignée. Mais on pourra regretter la petite taille de la fenêtre. A.HL.
★★★★	5	C	Ce jeu d'arcade de Taito a remporté un succès mérité sur 8 bits, mais cette nouvelle version devrait passer totalement inaperçue. Une conversion bâclée avec des graphismes détestables et des couleurs affreuses qui sont une injure à l'*Amiga*. *Renegade* ne fait pas le poids face à *Vigilante* ou à *Double Dragon*.A.HL.
★★★★★	14	C	Une course de planches à voile dans laquelle vous slalomez entre des bouées en évitant des obstacles de toute sorte. Les figures acrobatiques sont spectaculaires, mais *Windsurf Willy* est un programme qui relève plus de l'arcade que de la simulation. Un soft tout indiqué pour prolonger les vacances. A.HL.
★★★★	12	C	Ce shoot-them-up est la conversion d'un honnête jeu d'arcade de *Sega* qui n'a jamais remporté un grand succès. Aux commandes d'une navette spatiale, vous devez détruire les missiles qui se dirigent vers la Terre. C'est un jeu agréable au premier abord, mais qui se révèle lassant : l'action est trop répétitive. A.HL.
★★★★	12	C	Aux commandes d'un tank, vous devez progresser à travers les différents niveaux d'une base extra-terrestre. Il faut éviter les mines et détruire les canons ennemis. Mais le plus imporant est de découvrir les clefs qui ouvrent les portes et de couper les barrières d'énergie. Un bon dosage entre action et stratégie.A.HL.
★★★★	12	C	Un programme multiépreuves original dans lequel vous devez monter des numéros de cirque. Tour à tour, vous serez jongleur, acrobate, clown, funambule ou lanceur de couteaux. Un soft amusant, mais qui exige de la persévérance pour réaliser des scores honorables. Le cirque n'est pas un métier de tout repos.A.HL.
★★★★★	12	C	Les plaisirs du cirque sont à votre disposition avec ces cinq numéros. Ce n'est pas un jeu facile, mais l'humour est toujours présent et les différents gags sauront vous faire oublier vos échecs. Cette version est identique à celle du *ST*, mais avec une bande sonore de meilleure qualité. Un programme amusant.A.HL.
★★★★	13	C	*Bumpy* est un programme agréable dans l'esprit des jeux de consoles qui étaient populaires il y a quelques années. Le passage des différents tableaux exige adresse et réflexion car les itinéraires ne sont pas toujours évidents. Le concept est simple et l'action peu spectaculaire mais on s'y laisse prendre. A.HL.
★★★	14	B	Cette conversion du jeu d'arcade n'est certes pas d'une grande originalité, mais elle est efficace et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Il n'y a pas à se poser de problème, il suffit de frapper sur tout ce qui bouge. La version *CPC* est réussie avec des graphismes colorés, de beaux décors et une animation rapide.A.HL.
★★	10	C	*Circus Attractions* est un multiépreuves assez réussi graphiquement. Animations fluides, mouvements variés mais parfois trop rapides, un soft bien réalisé mais qui risque de lasser assez vite le joueur solitaire. Seule la compétition rehaussera l'intérêt, mais pour combien de temps ? O.H.
★★★	15	B	*Battletech* sur *C 64* est tout aussi captivant que sur 16 bits. Beau graphisme (le décor 3D vue aérienne est réaliste); bruitages variés, un scénario qui séduit par la richesse des genres qu'il met en place, dommage que le jeu ne soit pas traduit en français. (cf *Tilt* n° 67, page 58) O.H.
★★	15	B	Pratiquement semblable à la version *Amiga* testée (*Tilt* n° 67 page 58). *Battletech* offre sur *ST* un graphisme clair. L'intérêt du jeu réside dans l'aspect multigenre du scénario (action, rôle, stratégie). De quoi séduire les amateurs d'originalité. Le jeu aurait mérité une traduction française. O.H.
★★★	17	C	Alors que l'on se bat pour le cinquième épisode de cette fameuse épopée, Origin System propose un pacage qui renferme les titres I, II et III d'*Ultima*. Pour les tests de tous ces softs, reportez-vous aux n° 38, 53 et 58 bis de *Tilt*. Une très bonne affaire en tout cas. O.H.
★★★	13	B	Un bon petit flipper sur *CPC*, assez varié, bien dessiné et soutenu par une animation précise. Il est de plus possible de « secouer » la machine sur le côté ou en face de soi. Rien d'original, mais côté ludisme, ça assure pour les amateurs. A voir. O.H.
★★★	1	B	*Spacecutter Plus* n'est autre que le frère jumeau de *Whirligig* (Hit, *Tilt* n° 58) adapté sur *PC*. Un jeu violent, bien animé mais qui me laisse froid. Mis à part le rendu 3D des sprites, le combat est bien trop rapide, monotone et répétitif. Je n'aime pas du tout. O.H.
★★★	16	B	La version *PC* de *Sentinel* n'utilise pas bien sûr tous les artifices des adaptations 16 bits. Mais puisque l'intérêt du jeu réside plus dans la qualité du scénario que dans les graphismes et bruitages, pourquoi se priver de cet excellent *Tilt* d'or 87 ? (cf *Tilt* n° 57 bis, page 44). O.H.
★	5	B	La version *CGA* de *Savage* n'arrive même pas à la cheville du même titre sur *CPC* (cf Hit, *Tilt* n° 65). Les graphismes sont trop confus, la musique répétitive (pas de bruitages), l'animation fluide mais trop rapide. Quant au principe du jeu, il est éculé ! A éviter. O.H.
★★★★	17	C	Cette toute dernière version de *Leader Board* sur *PC* est une petite merveille. Animation fluide, graphisme EGA très précis et synthèse vocale étonnante quand on connait les possibilités sonores du *PC*, je ne vois rien à redire sur ce programme. A acheter de toute urgence ! O.H.



High Steel (Amiga).



Buffalo Bill's Wild West (ST).



Masters of the Universe (CPC).



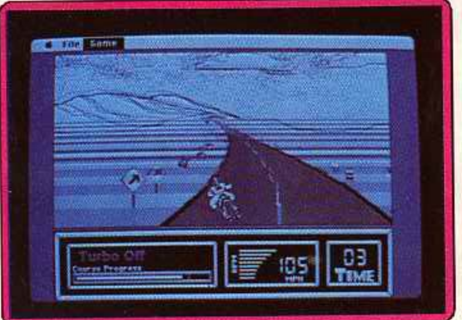
Jack the Nipper (CPC).



Saboteur II (CPC).



Master Collection (ST).



Super Hang on (Mac).



Time Scanner (Amiga).

Spherical (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
HIT	SPHERICAL Rainbow	Amiga	Action/stratégie	★★★★★	★★★★★
A connaître	GRETZKY HOCKEY Bethesda Softworks	Amiga	Hockey sur glace	★★★★	★★★★★
A connaître	TIME SCANNER Activision	Amiga	Flipper	★★★★★	★★★
A connaître	SUPER SCRAMBLE SIMULATOR Gremlin	Spectrum	Motocross	★★★	★★★
Bof !	SUPER HANG ON Data East	Macintosh lecteur double-face	Course de motos	★★★	★★★
HIT	GOLD RUSH Sierra On Line	Amiga	Aventure animée	★★★★	★★★★
Bof !	HIGH STEEL Screen 7	Amiga	Action	★★★	★★
Bof !	BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW Tynesoft	Atari ST	Multiépreuves action	★★★	★★★
Bof !	DEEP STRIKE Encore	C 64	Action	★★★	★★★★
Bof !	DEEP STRIKE Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	JACK THE NIPPER Kixx	CPC	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	MASTERS OF THE UNIVERSE Kixx	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof !	RED HEAT Ocean	C 64	Action	★★★★	★★★★
Bof !	RED HEAT Ocean	CPC	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	THE STORY SO FAR Elite	ST	Action	★★★★	★★★★★
A connaître	THE STORY SO FAR Elite	CPC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	STAR TREK Firebird	C 64	Aventure/action	★★★★	★★★
A connaître	SABOTEUR II Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof !	RENEGADE Imagine	ST	Action	★★★★	★★★★
A connaître	3DC Encore	CPC	Action	★★★★★	★★★★
Bof !	MASTER COLLECTION Ubisoft	ST	Action	★★★★	★★★★
Bof !	MASTER COLLECTION Ubisoft	PC	Action	★★★	★★★
A connaître	AIRBORNE RANGER Microprose	AMIGA	Simulation	★★★★	★★★★
A connaître	STORM WARRIOR Encore	CPC	Action	★★★★★	★★★★★

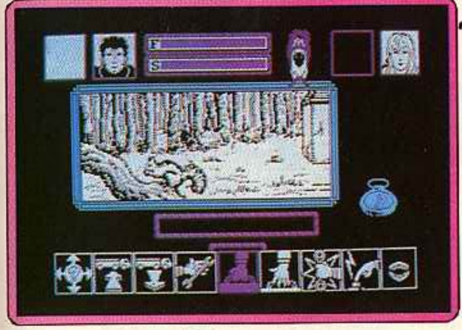


Gretzky Hockey (Amiga).




The Story so Far (CPC).

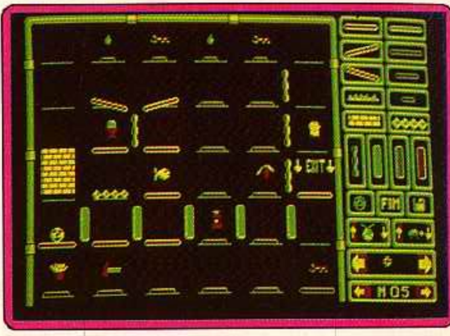
Airbone Ranger (Amiga).



Master Collection (PC).

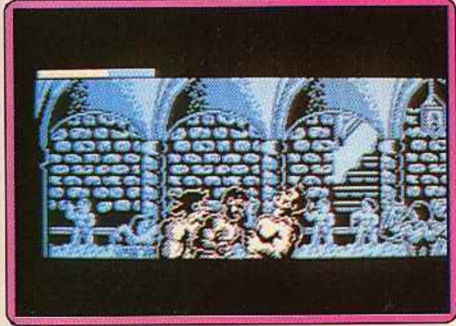


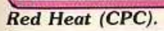
Storm Warrior (CPC).



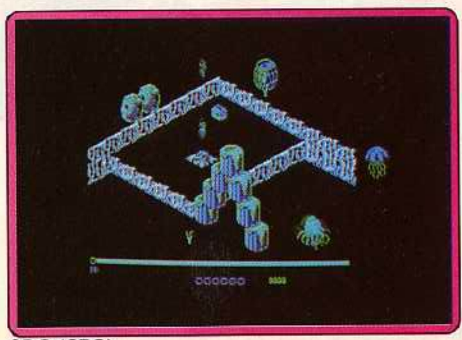
Bumpy (PC).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	17	B	Parfaitement identique à la version *ST* (*Tilt* n° 68, page 48), *Spherical* sur *Amiga* vous entraîne dans une mission où stratégie et action ne mêlent en un parfait équilibre. Très beau, très maniable, jamais lassant, un clone de *Solomon's Key* encore plus passionnant que son modèle ! O.H.
★★★★★	15	C	Ce hockey sur glace offre de nombreuses possibilités tant pour le jeu lui-même que pour la gestion de l'équipe. Vous pourrez y jouer contre un ami ou contre l'ordinateur qui se révèle redoutable. La réalisation d'ensemble est d'un bon niveau et la simulation s'avère passionnante et fidèle. J.H.
★★★★	13	C	Ce flipper contient de bonnes idées : deux niveaux dans chaque flipper et trois flippers différents auxquels on accède par des tunnels. Les graphismes sont agréables et les bruitages corrects. En revanche, les effets de la balle laissent à désirer, ce qui gâte le jeu et les flippers sont lents et imprécis. J.H.
★★★	12	B	Cette course de motocross vous propose quinze parcours dans la boue ou sur le béton. Vous contrôlerez vitesse, rapport de boîte et passage sur la roue arrière. La réalisation d'ensemble, sans être exceptionnelle, reste tout à fait correcte. Un bon petit jeu sans prétention (notice en français). J.H.
★★★	10	n.c.	Adapter des jeux d'arcades sur *Mac* est une excellente idée. Encore faut-il que la réalisation suive. Et ce n'est pas le cas ici. Même le son déçoit. Restent un *course builder* et un jeu amusant... quelque temps. O.S.
★★★	16	D	Déjà bien noté en version *PC* (*Tilt* n° 65 et 66), *Gold Rush* séduira tout autant les possesseurs d'*Amiga*. Graphismes un peu grossiers mais pourtant très variés et surtout animés, scénario vaste et logique, maniabilité exemplaire, un « Sierra » au bon sens du terme. A voir. O.H.
★★	7	B	*High Steel* vous invite à construire un building à l'aide de briques et de poutrelles, malgré les assauts répétés de quelques créatures néfastes. Réalisation très simple sur *Amiga*, le jeu est trop répétitif, les décors trop simples, rien qui puisse séduire le joueur à long terme. O.H.
★	9	B	Ce multiépreuves ouvre des concours de tir sur cible, de rodéo, lancer de couteau, etc. Rien d'extraordinaire malheureusement. Les bruitages sont très limités, certaines épreuves (capture d'une vache au lasso) trop raides et surtout trop simples. Un soft qui ne marquera pas son temps. O.H.
★★★	9	A	Ce programme vous projette en pleine bataille aérienne de la Première Guerre mondiale. Vous devez pénétrer les défenses ennemies tout en détruisant ses installations et avions. Les graphismes sont frustres et les animations sont saccadées quand il y a trop d'avions à l'écran. Un soft médiore. E.C.
★★★	10	A	Comme pour la version *C 64*, ce programme vous projette en pleine bataille aérienne. Les graphismes de cette version sont pourtant plus fins et les effets 3D du sol plus convaincants. Bien que les animations soient lentes, on notera la meilleure qualité des explosions. E.C.
★★★★	13	A	Les amateurs d'humour british seront enchantés par ce logiciel. Vous incarnez, en effet, Jack, un bébé en couche-culotte qui doit surmonter un nombre incroyable de difficultés. Les graphismes sont en moyenne résolution et donc très fins. Les animations et les bruitages tirent bien partie de la machine. E.C.
★★★★★	11	A	L'éternel combat entre le bien et le mal se poursuit sur *CPC*. Malheureusement, le jeu est beaucoup moins passionnant que le dessin animé. Les graphismes sont relativement colorés et fins. En revanche, les scrollings verticaux se font par interruption. Bruitages corrects. E.C.
★★★★	8	B	L'adaptation de ce logiciel sur *C 64* ne parvient pas à convaincre. Les graphismes sont, en effet, assez grossiers, et les animations correctes sans plus. Seuls les bruitages parviennent à faire bonne impression. Sans compter que le jeu s'avère lassant à la longue. E.C.
★★★★	10	B	On reprend les mêmes et on recommence. Sur *CPC*, les graphismes s'avèrent beaucoup plus fins que sur *C 64*. Le choix de la moyenne résolution par les concepteurs rend le soft peu coloré. Les animations sont de bonne qualité. Le jeu, cependant, manque de variété. E.C.
★★★★	14	C	Une compilation Elite comprenant trois programmes de bonne qualité générale. On appréciera la présence de *Buggy Boy*, la fameuse course de buggy en 3D. Les fans d'héroic fantasy se régaleront de la présence de *Beyond the Ice Palace*. *Ikari Warrior* achèvera de convaincre les Rambos en pantoufles. E.C.
★★★	10	B	Du bon et du moins bon dans cette compilation. Certains apprécieront la qualité de réalisation de *Beyond the Ice Palace* (graphismes et animations), mais d'autres risqueront d'être rebuté par *Space Harrier*, *Overland* ou *Hopping Mad*, qui sont d'une finition beaucoup plus médiocre. E.C.
★★★	13	B	L'adaptation de ce logiciel sur *C 64* lui fait perdre beaucoup de son impact, particulièrement au niveau des graphismes qui s'avèrent même inférieurs au standard de la machine. Néanmoins, les puristes retrouveront avec plaisir le monde futuriste de l'*Enterprise* et du *Capitaine Kirk*. E.C.
★★★	10	A	Vous tenez le rôle de la belle-sœur du Ninja (qui a été mortellement blessé lors du premier volet). Vous devez dérober des informations secrètes afin de saboter le silo de missiles d'un dictateur. Les graphismes du jeu sont assez fins. Les animations correctes. Malgré certaines qualités, ce programme a fait son temps. E.C.
★★★	11	C	Vous êtes un justicier des villes qui doit sans cesse affronter des bandes de malfrats. Ce programme est de même inspiration que *Double Dragon* et autre *Vigilante*, mais il est beaucoup moins bien réalisé qu'eux : les graphismes sont frustes et les animations imprécises. E.C.
★★★	13	A	Un jeu d'aventure graphique ayant pour cadre le fond des mers. Le programme dispose d'une convaincante perspective isométrique. Les graphismes sont en moyenne résolution et présentent donc peu de couleurs (quatre), ceci est compensé cependant par la finesse des sprites et leur bonne animation. E.C.
★★★	11	C	Une compilation de niveau moyen qui est composée de quatre programmes. On peut citer *Nigel Mansell's Grand Prix*, une course de F1, pas très convaincante. *Hot Shot*, un tennis mâtiné de casse-briques futuriste. *Marble Madness*, une adaptation d'un jeu d'arcade pas très réussie sur *ST*. E.C.
★★	10	C	Une compilation composée de quatre programmes dont *Marble Madness* qui perd beaucoup de sa superbe en passant sur *PC*. D'autres programmes beaucoup moins connus tels que *Football Manager II*, *Hot Shot*, *Hurlements*, sont eux aussi présents. Les graphismes, animations et bruitages sont peu convaincants. E.C.
★★★★	14	C	Bien qu'étant une simulation d'infiltration militaire, le logiciel se présente comme un jeu d'action. Comme pour la version *ST*, les graphismes sont en dessous des capacités de l'*Amiga*. Un jeu très difficile qui risque de décourager les moins pugnaces. E.C.
★★★★	11	A	La version *CPC* est d'excellente qualité. Comme pour la version *C 64*, vous êtes projeté dans un combat sans pitié contre les forces du mal. Les graphismes en basse résolution sont colorés et relativement fins. Les animations sont fluides et les bruitages moyens. E.C.





Red Heat (CPC).



3DC (CPC).



Deep Strike (CPC).

Tilt 69 : découvrez les jeux à deux

Une nouvelle vague de jeux déferle sur nos micros ! Finis les plaisirs solitaires, le vrai joueur, grâce à un judicieux usage de prises mâles et femelles, peut désormais entrer en contact avec d'autres passionné(e)s.

L'ordinateur est un compagnon de jeu infatigable. Il répond depuis toujours aux questions de l'aventurier, envoie ses hordes d'aliens à l'encontre du guerrier ou déploie ses attaques face aux troupes du stratège... Jamais lassé, doué d'une patience à toute épreuve, un opposant idéal ? Pas toujours ! Qu'en est-il lorsque l'on connaît ses moindres réactions, que l'on a épuisé tous les scénarios d'une mission au point de les connaître par cœur ? Les softs multi-joueurs tentent de répondre à cette question. Leur rôle, ouvrir de nouveaux horizons, amener l'idée d'un jeu évolutif où se rencontrent réellement deux intelligences, la vôtre et celle de votre frère de joystick. Plus de limite au scénario, l'évolution de votre partie devient parfaitement aléatoire et bien plus passionnante du même coup...
Précisons tout d'abord que le vrai « jeu à deux » doit permettre à deux joueurs de combattre au même moment et d'apparaître ensemble sur un même écran. Techniquement, de tels softs utilisent soit une seule machine sur laquelle deux manettes sont connectées, soit deux ordinateurs reliés entre-eux par un modem ou un câble. Nous étudierons dans cet Actuel les limites techniques que cela impose et le matériel qu'il faut investir pour chacun des jeux cités. Deuxième question, comment se comportent les différents genres ludiques face à ce nouveau concept ? Nous avons enfin sélectionnés quelques titres récents qui exploitent cette toute nouvelle conception. Conclusion : rien n'est encore parfait mais l'année 1989 nous promet de véritables merveilles...
L'action est le tout premier genre à s'être essayé au jeu à deux. Le premier *Pong*, ancêtre de tous vos softs d'action, utilisait déjà le principe de la double raquette maniée simultanément par deux joueurs. Aujourd'hui, c'est *Silkworm*, inspiré de *R-Type*, qui traduit le mieux l'évolution du genre. « De mémoire de joueur, nous n'avons jamais vu autant d'ennemis à la fois sur un écran *Amiga* » (dixit *Tilt* 68, page 42). Le joueur possède ici deux engins de tir, une jeep et un hélicoptère. Impossible de vaincre seul les onze niveaux de cette incroyable bataille. Plus encore, le jeu en solitaire pourrait rapidement être taxé de

Découvrez le charme torride du tir laser en amoureux...



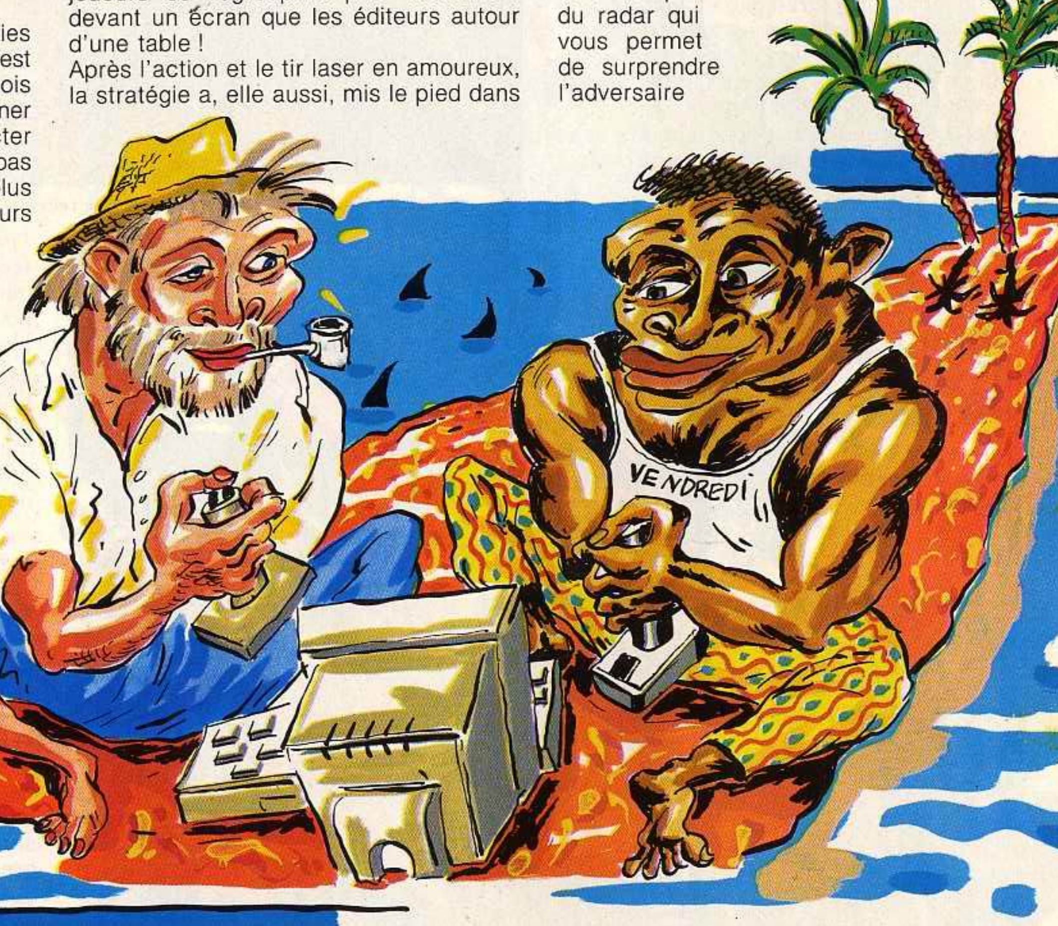


Silkworm, imbattable seul.

manque d'originalité. D'où l'idée des concepteurs de concevoir un réel jeu à deux. Dans le cas présent, les deux combattants vont agir pour la même cause, lutter côte à côte pour vaincre l'adversaire. L'un surveillera le sol, l'autre dégagera le ciel des hordes d'appareils ennemis. Le scénario de *Silkworm* fait apparaître les adversaires de façon identiques pour chaque partie. Cela aurait lassé rapidement le joueur solitaire.

Un face-à-face somptueux, dangereux et très stratégique

Mais à deux, il y a tellement de stratégies d'attaque différentes que cette lassitude est bien loin de paraître avant plusieurs mois de lutte. Techniquement, il suffit pour mener à bien cette double bataille de connecter deux joysticks sur la machine. Simple et pas cher, voilà le plus convaincant et le plus simple à mettre en œuvre des multi-joueurs action de l'année 1989 !
Plus complet quand aux stratégies qu'elle développe, la mission de *Kybots* utilise, elle aussi, simplement deux joysticks. Mais ici, les deux combattants vont pouvoir soit lutter ensemble, soit s'affronter en un face-à-face sanglant, soit encore jouer contre la machine mais individuellement, dans l'espoir de rafler les bonus avant l'adversaire.
Dans le principe, le jeu ressemble au célèbre *Gauntlet*. Il s'agit de traverser des labyrinthes pour collecter des bonus ou des armes. Dans les niveaux de jeu élevés, c'est la coopération qui est bien sûr la plus payante. Un joueur dégage le terrain, l'autre collecte les bonus, et inversement pour ne pas que l'un des deux joysticks perde trop d'énergie. Et comme toujours, c'est la possibilité de joueur à deux qui sauve le soft de son manque d'originalité. *Gauntlet* lui-même présentait déjà cette options « multi-joueurs ». Plus encore, c'est *Gauntlet II* qui a lancé le mode de jeu à quatre. Techniquement, il fallait pour cela acheter un doubleur de joysticks commercialisé par Microdeal (60 F à l'époque). Le doubleur n'a jamais fonctionné qu'avec deux titres, *Gauntlet II* et *Leatherneck*. Malheureusement, il n'est même plus commercialisé aujourd'hui, et même si Microdeal annonce que la vente de ces adaptateurs reprendra bientôt, on peut regretter qu'aucun autre éditeur n'ait suivi la manœuvre, n'ait mis au point deux jeux compatibles avec ce matériel. Les joueurs se regroupent plus facilement devant un écran que les éditeurs autour d'une table !
Après l'action et le tir laser en amoureux, la stratégie a, elle aussi, mis le pied dans l'univers multi-joueur. L'un des premier soft qui ait exploité à fond cette possibilité est *Fire-Power*, un combat de char en vue aérienne (cf *Tilt* 63, page 76). Simple dans sa conception, ce produit Micro-Illusion reste l'exemple à suivre dans la conception du jeu à deux. Il est, en effet, possible de joueur sur un ou deux ordinateurs (deux joysticks ou modem). Aspect intéressant du logiciel : l'écran propose deux fenêtres. Dans chacune d'elle évolue l'un des chars. Chaque camp est férocement défendu par des canons et hélicoptères gérés par l'ordinateur. Vous vous frayez alors un chemin parmi forêt et lignes fortifiées jusqu'au moment où apparaît sur votre propre fenêtre de vue... le char ennemi. Le face-à-face est somptueux, dangereux et très stratégique. Ajoutez à cela l'emploi du radar qui vous permet de surprendre l'adversaire

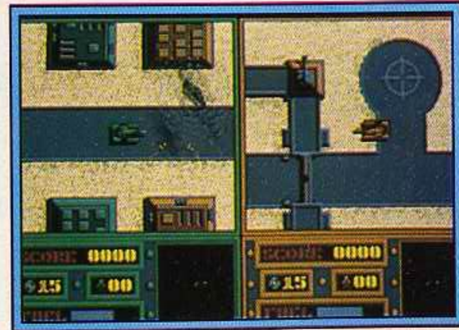




Xybots, presque aussi bon que l'arcade.



Gauntlet, jouable à quatre !

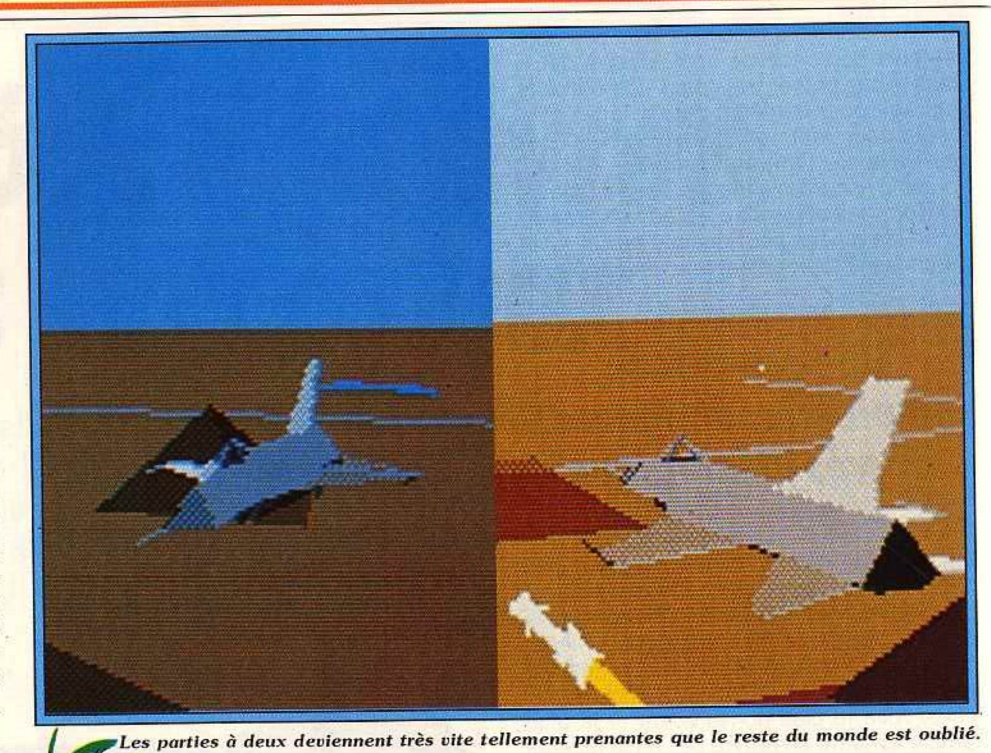


Fire Power : deux tanks face à face.



Falcon en mode deux joueurs.

caché derrière un arbre, voilà du vrai « jeu à deux » ! Si *Fire-Power* possède un scénario trop simple pour que le jeu en solitaire (contre l'ordinateur) soit vraiment passionnant, on atteint avec le mode deux joueurs simultanés une stratégie et surtout une ambiance grisante. Après tous ces exemples de liaison, deux joysticks connectés sur une même machine ou quatre dans le cas du doubleur de manettes, voici quelques softs qui utilisent pour le mode deux joueurs deux machines reliées entre-elles.



Les parties à deux deviennent très vite tellement prenantes que le reste du monde est oublié.

Fire-Power dans sa version modem (la stratégie du jeu est identique à celle citée plus haut), *Falcon* pour la simulation, *Populous* pour la stratégie.
Mais faisons tout d'abord le point sur les liaisons qui peuvent unir deux machines. Il faut connaître premièrement la fameuse prise RS 232 ou sortie « série » qui habite maintenant tous les ordinateurs. Par cette prise, on peut d'une part relier deux machines par l'intermédiaire d'un modem.



Un modem pas trop cher pour des jeux passionnants

L'interface traduit les données informatiques en signaux transférables par ligne téléphonique. On peut d'autre part utiliser un simple câble nommé Null Modem. Dans le premier cas, les joueurs vont jouer « chacun chez soi », relié par modem et donc par liaison téléphonique. Avantage certain, le côté « magique » de l'affaire et le confort de chacun dans son « home, sweet home ». Revers de la médaille, l'investissement hard (un modem de base vaut entre 1 000 et 1 500 F) et les factures téléphoniques qui suivront vos heures passées à conquérir l'univers de *Populous* ! Dans le deuxième cas, le câble null Modem permet de relier deux machines sans passer par un modem. Le coût de l'opération est moindre (environ 140 F) mais vous devrez transporter votre ordinateur chez votre partenaire, une contrainte à la longue lassante... Il faut enfin parler de la transmission des données. Dans le cas du modem, cette transmission

s'effectue au maximum à 9 600 bauds. Inutile d'entrer dans la technique. Sachez seulement que par le câble simple, on arrive à des vitesses vingt fois supérieures ! Il y a donc encore à faire pour arriver à une synchronisation parfaite des deux postes de jeu, surtout dans le cas du modem.
Les premiers titres à avoir bénéficié de l'option « modem » appartiennent à la famille des simulations. C'est *Falcon* (voir *Tilt* 63, page 38) qui remporte alors la palme d'honneur, tant par la qualité de sa simulation que par l'utilisation du mode de jeu câble. Fabuleux en mode solitaire, *Falcon* devient démentiel en liaison modem. Deux F 16 s'affrontent dans un combat aérien digne du célèbre *Top Gun*. Cette confrontation est malheureusement l'unique option disponible en mode deux joueurs. Les missions proposées par le programme ne sont disponibles qu'en mode « jeu contre l'ordinateur ». Dommage car « casser » côte à côte du Mig n'aurait sûrement pas déplu aux amateurs ! Le jeu à deux demande un entraînement et une préparation poussés. Avant tout, ne vous alourdissez pas inutilement. Armez-vous exclusivement de missiles air-air (AIM-9L) et peut-être un réservoir de carburant supplémentaire... Pour le reste, la notice explique comment attaquer



Concours Populous : la rapidité prime.



Populous, génial, seul, devient fantastique quand vous affrontez un autre dieu... humain !

dans les meilleures conditions. On place son appareil à l'arrière de l'avion ennemi, à moins de cinq miles de distances et... feu à volonté ! Le réalisme du combat vous prend aux tripes. Bonjours la peur lorsque l'on entend le sifflement d'un missile ou que l'on est accroché par le radar de l'ennemi ! Ce sont là des sensations que l'on ne rencontre pas dans le jeu en solitaire, peut-être parce que l'on connaît toujours à plus ou moins long terme les réactions de l'ordinateur... Par contre, la technique limite assez vite les possibilités de jeu à deux via modem ou câble. Il y a tout d'abord l'impossibilité de lancer toutes les missions dans ce mode de jeu. Ensuite, lorsque l'on pousse un peu l'aventure, on note quelques défauts et incohérences. Bombardez par exemple une piste d'atterrissage. Le tireur peut voir l'impact de la bombe sur son écran, mais pas son partenaire ! De bien petites imperfections qui montrent que la simulation câblée n'en est qu'à ses premiers pas... Côté stratégie, c'est *Populous* (*Tilt* 65, page 38) qui nous a dernièrement séduit par son mode deux joueurs. Il est vrai que le scénario du programme et sa mise en place graphique sont déjà gages de succès. Rappelons brièvement le thème de l'aventure. Les participants jouent le rôle de deux dieux guerriers qui se battent pour la conquête de l'univers. Le but du jeu : éliminer l'adversaire en utilisant les pouvoirs acquis grâce au Mana, une énergie créée par les prières de votre peuple. Chez *Populous*, c'est le facteur temps qui domine, d'où la puissance du jeu à deux. De la rapidité de vos réactions, de la promptitude de vos décisions dépend le sort de votre règne ! Graphiquement, le jeu à deux est encore plus passionnant puisqu'il est possible de s'étendre sur le territoire ennemi. Contre l'ordinateur, les pros de *Populous* vaincront en un temps record. Mais face à l'adversaire humain, c'est une autre paire de manche. La tension d'une telle partie, la continuité, l'observation ininterrompue des manœuvres de l'adversaires sont étourdissantes, surtout si ce dernier ne se trouve pas dans la même pièce que vous. Populous à ouvert la voie à la stratégie par câble.

Imaginez un Cinemaware jouable par câble...

Mais à l'heure ou *Falcon* utilise les PTT pour détruire votre jet, qu'en est-il de l'aventure, du jeu de rôle par liaison modem ? Monstrueuse lacune que l'absence de jeu d'aventure multi-joueur sur le marché ludique ! Imaginez un produit de la qualité Cinema Ware et jouable à deux par câble... L'aventurier blessé au fond d'une fosse emplie de scorpion attend l'aide de son coéquipier, un groupe d'aventuriers se sépare au carrefour d'un labyrinthe, les uns pour une mission de reconnaissance, les autres pour la collecte d'un trésor... des situations de rêve que nous attendons depuis le début de la micro ludique, plus encore que de nouveaux scénarios ou de nouvelles prouesses graphiques ! Le phénomène « multi-joueur » vient de naître. Il se développe à coup sûr... mais bien longue est l'attente du joueur ! Au dernier CES de Chicago, nous avons constaté que cette tendance concerne également les consoles de jeu (la console *Genesis* est connectable par Modem) et les salles d'arcades (cf *Tilt* 68, page 20). Aux USA, il est probable que ce nouveau concept rencontre un succès notable. Les joueurs US sont, en effet, très bien équipés. On y voit déjà beaucoup de PC reliés entre-eux par Modem, ce qui n'est pas le cas en France. Mais fondamentalement, c'est le principe même du jeu à deux qui devra se développer dans l'esprit des créateurs, que l'on joue sur la même machine ou sur deux ordinateurs différents. Il faudra par exemple que le doubleur de joysticks revienne sur le marché et surtout que tous les éditeurs y adaptent ensemble leur produits, que les créateurs d'aventures se lancent eux aussi dans le multi-joueur, que les simulateurs de demain ouvrent toutes leurs missions au vol à deux... Et pour finir avec une note d'espoir, voici qui devrait en faire rêver plus d'un : la société Lord British affirme travailler sur un *Ultima* multi-joueurs nommé « *Multima* », Sierra On Line avoue son intention de mettre au point prochainement un « *King Quest* deux héros », Mirror Soft annonce la sortie de *Bloodwych*, un jeu de rôle pour les jeunes couples d'aventuriers !

Olivier Hautefeuille





Games
Gemini Wing
ATARI-ST
ATARI-ST
ATARI-ST
☐ Sept niveaux de jeux
☐ Un ou deux joueurs
☐ Armes supplémentaires en cours de jeux
☐ Disponible sur: C-64 AMSTRAD - ST - AMIGA
Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS
C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS
13, place des Vosges
75004 PARIS
TÉL. 42 77 34 76

Un chou, c'est un chou... Une fractale, c'est une fractale

Tout joueur ressent cela un jour : il arrive un moment ou l'on voudrait en savoir un peu plus sur la technique des logiciels. Si vous êtes de ces curieux du « scrolling parallaxe... », ce dossier est fait pour vous ! En prenant des exemples concrets, nous expliquons des termes que certains ignorent, mais de plus en plus utilisés par les critiques de jeux.

INTRODUCTION

Tout joueur qui se respecte connaît divers termes du jargon des informaticiens. Cependant, certains mots recouvrent une réalité que l'on a parfois du mal à saisir. Evidemment, Sprites ou Joystick ne rentrent pas dans la catégorie que nous venons d'établir. Il en est tout autrement pour « scrolling parallaxe multidirectionel ultrasmouth en overscan ». Certes, l'exemple force un peu le trait mais l'idée est là. D'où ce dossier dont le but est de vous expliquer différents termes, différentes notions, utilisées par les testeurs, les joueurs, les programmeurs, bref, tous les amateurs de micro.

OU TOUT COMMENCE...

On se souvient souvent avec un tantinet de nostalgie des premiers jeux sur micro-ordinateur. Bruitages constitués de Bip aussi lancinants que médiocres, graphismes réduits à leur plus simple expression (deux voire trois carrés se battant en duel sur un fond désespérément noir), etc. Autrement dit, l'univers dans lequel on était censé évoluer ne dépassait pas les limites fixées par l'écran. Sauf, bien entendu, en cas de changement de tableau. A titre d'exemple, souvenez-vous de *Pong*, des casses briques, *Space Invaders*, *Galaxian*, *Pax Man*... Inutile de dire qu'aujourd'hui, un jeu d'action aux décors statiques constituerait une véritable hérésie. Pourtant, à l'époque, il s'agissait du nec plus ultra. *Scramble*, l'ancêtre de *R-Type* et consort, fut le premier jeu (tout du moins le premier dont nombre de joueurs se souviennent) à proposer un scrolling. Oui vous avez bien lu, le scrolling ! Invention du siècle, cette technique est à la micro ce que le Cinémascope est au cinéma. Par son intermédiaire, l'univers dans lequel le joueur évolue dépasse les limites de l'écran et les actions qu'il effectue peuvent se répercuter plus tard. Mais, plus concrètement, expliquons ce qu'est un scrolling. Il s'agit d'un défilement de l'image. Dans *Scramble* (mais c'est aussi le cas pour *R-Type*), le mouvement s'effectue de la droite vers la gauche. Il s'agit donc d'un scrolling horizontal. D'autres programmes proposent eux des scrollings verticaux où le défilement se fait généralement du haut vers le bas (*Rambo, Knightmare*).

Techniquement, le scrolling est un déplacement d'une zone mémoire dans laquelle sont situées les informations constituant les décors. En plus de ce déplacement, il est nécessaire d'introduire dans cette zone mémoire de nouvelles informations et d'afficher les Sprites (voit schéma). Le tout dans un temps fort limité puisqu'il faut que le joueur ne se rende pas compte de l'existence de ces opérations. Cela explique qu'il soit plus facile d'obtenir un scrolling de qualité sur telle ou telle machine. En effet, sur *Amstrad CPC* ou *Atari ST*, par



exemple, la répartition des cases de mémoire écrans obligent les programmeurs à effectuer divers calculs. D'où ralentissement du scrolling, d'où défilement saccadé sauf cas rarissime comme *Prohibition* d'Infogrames sur *Amstrad* et *ST*, *Goldrunner* et *Return to Genesis* de Steve Back sur *ST*, *Titan* de Titus). A l'inverse, l'*Amiga* est irréprochable à cet égard comme le montrent la plupart des shoot'em up proposés par cet ordinateur.

POURQUOI EN RESTER LA ?

On vous connaît, inutile de nier : vous en voulez toujours plus. Les programmeurs aussi du reste. Le scrolling c'est bien, mais pourquoi ne pas pouvoir retourner en arrière ? Pourquoi ne pas pouvoir rester à la même place avec arrêt du défilement du décor ? Le ton est donné : le but du jeu est de s'approcher le plus possible de la réalité et cette fois c'est Broderbund qui s'y colle avec le fameux *Choplifter*. Nouvelle évolution, le scrolling horizontal devient conditionnel et non continu. Il s'effectue en fonction des actions du joueur. Pour la petite histoire, rappelons que ce jeu créé sur micro a ensuite été adapté en borne d'arcade.

Au niveau de sa programmation, le scrolling conditionnel ne pose pas de problème particulier. Il ne s'agit que d'une extension des techniques que nous avons décrites plus haut. Il en va tout autrement pour les scrollings multidirectionnels qui mixent déplacements horizontaux et verticaux. L'idée de mêler ces déplacements n'est pas neuve. Que l'on se souvienne de *Sorcery* dans lequel, lorsque l'on changeait de salle, le décor était remplacé par un autre. Mais nul scrolling ici. Les noms

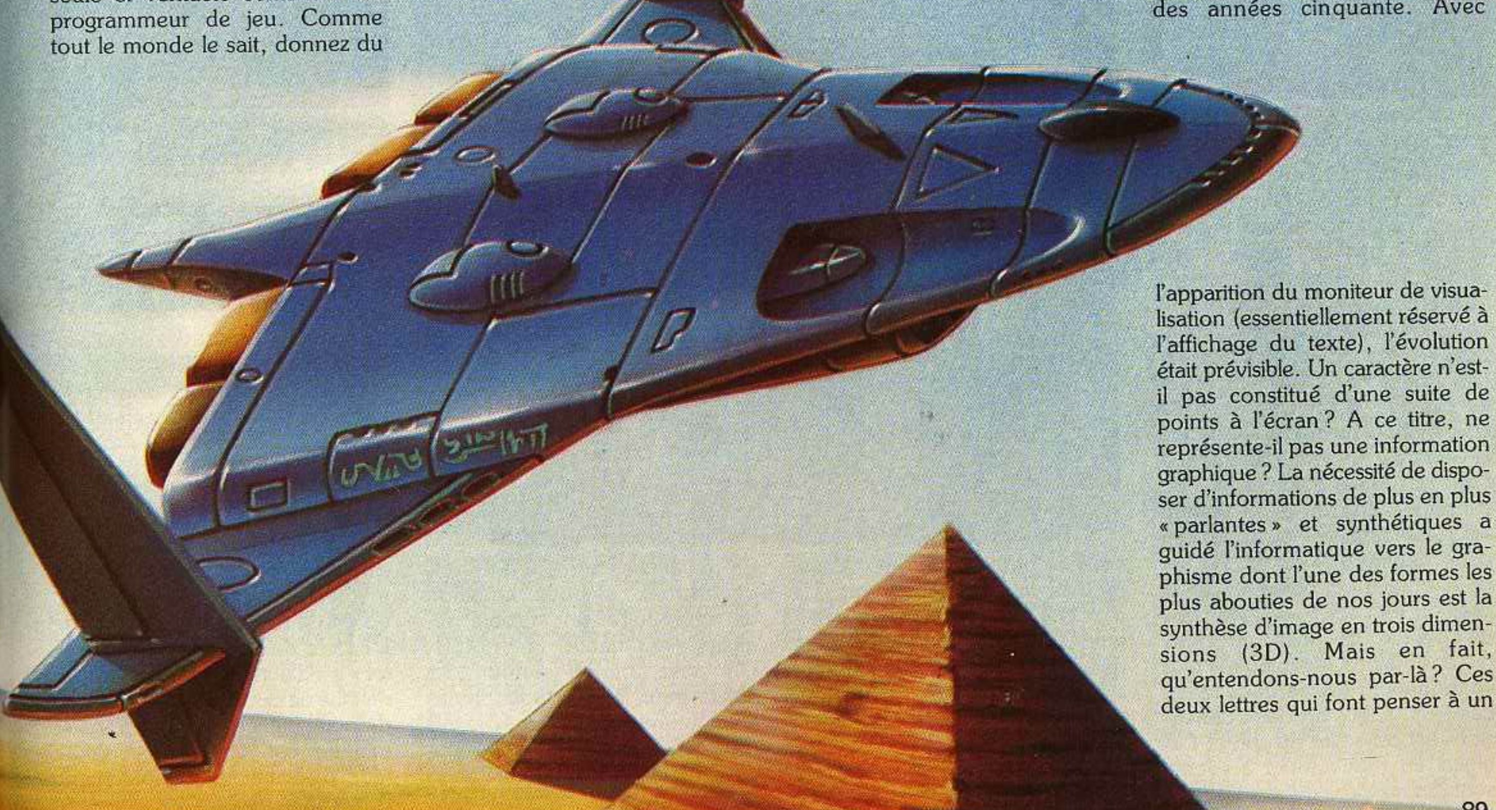
des premiers programmes à mettre en œuvre des déplacements d'écrans verticaux et horizontaux ne sont pas restés dans les mémoires et c'est regrettable. Disons seulement que les premiers furent programmés sur des ordinateurs huit bits. Le problème posé est le suivant : il faut effectuer deux phases de calcul au lieu d'une pour un déplacement horizontal par exemple. Et, bien entendu, vous ne disposez pas de plus de temps... Assembleur, routine optimisée au maximum sont au menu !
Toutefois, le plus apporté ne s'est pas forcément concrétisé par une réelle augmentation de l'aspect ludique. D'où le nombre finalement restreint de logiciels utilisant cette technique par rapport à ceux disposant d'un scrolling simplement horizontal ou vertical. Bien évidemment, ces derniers ont aussi évolué : ils sont devenus parallaxes, aussi nommés différentiels. Autrement dit, le décor est constitué de plusieurs plans défilant à des vitesses différentes. On retrouve cette technique dans *Star Ray* de Logotron sur *Amiga*, dans *Choplifter* sur console *Sega* ou encore dans *Nebulus* de Hewson. L'effet est très convaincant mais pose quelques contraintes techniques. Le programmeur est obligé de varier les calculs des déplacements de zone mémoire, opération qui prend du temps, seule et véritable contrainte du programmeur de jeu. Comme tout le monde le sait, donnez du temps à un programmeur et il fera des miracles ! Passons encore à un stade supérieur, imaginez un scrolling multi-directionnel en parallaxe. Impossible ? Que nenni, il suffit de faire un défilement d'écran sur deux niveaux dont un est celui où se déroule le jeu. On trouve cette situation dans *Nightdawn* de Magic Bytes sur *Amiga* par exemple.

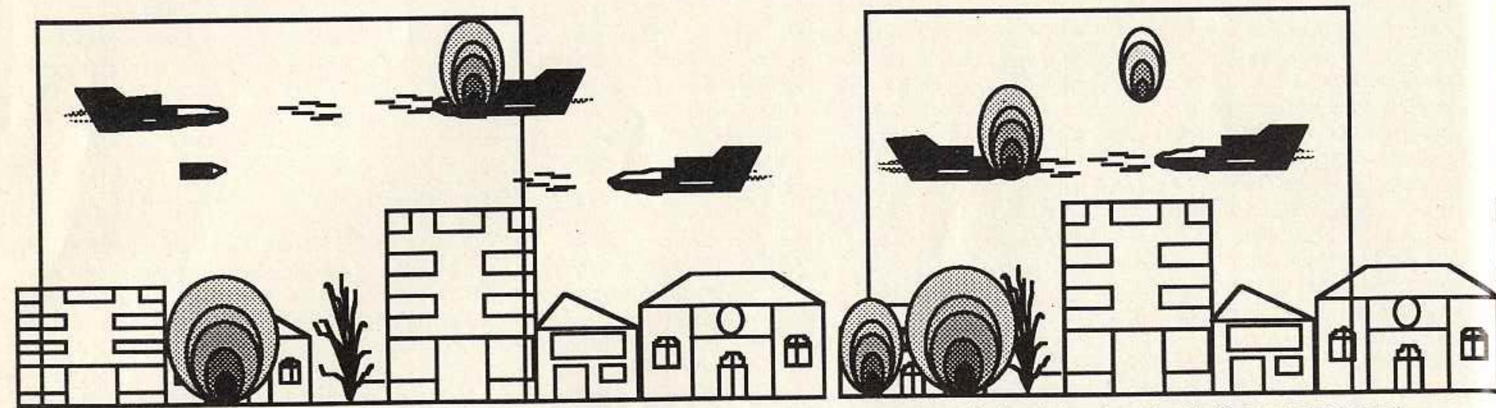
DE LA 2D A LA 2D 1/2

Nous l'avons vu plus haut, les divers perfectionnements apportés au scrolling n'ont pour seul objectif que de se rapprocher le plus possible de la réalité. Mais celle-ci est en 3D et non en 2D. Diverses techniques visent à représenter sur un écran une image 3D sans pour autant en faire ! Cela pour une raison très simple : la 3D nécessite bien des calculs et prend énormément de temps (toujours lui !). Encore critiques, ces facteurs étaient auparavant difficilement surmontables compte tenu de la faible puissance des machines 8 bits de l'époque (*C 64*, *CPC* et autres). Ce fut alors l'avènement de la 2D 1/2 dont *Zaxxon* et *Crafton et Xunk* furent de fort réussis promoteurs. Concrètement, les sprites sont dessinés en perspective, ce qui permet d'obtenir par le biais d'un trompe-l'œil un effet 3D. Ainsi, *PacMania* sur *Amiga* est en 2D, contrairement à ce que l'on pourrait croire. Signalons que ce type de représentation est aussi surnommée par certains « vue aérienne semi 3D ».
Bien évidemment, les effets de scrollings que nous avons décrits plus haut restent valables ici. Cela s'explique par le fait que, fondamentalement, ce type de jeu est programmé de la même manière qu'un logiciel en 2D classique du genre *Scramble* ou autre. Nouvel exemple de fausse 3D : *Casino Games* sur console *Sega*. La partie flipper est, en effet, réalisée en 2D. Le plateau du flipper est dessiné en perspective d'où l'illusion de 3D... Evidemment, cela oblige, pour un meilleur rendu, à travailler sur la taille du sprite représentant la boule. Sinon, les aberrations dues à la perspective pourrait faire très mauvais genre. Cela ne pose aucun problème : il suffit, passées certaines limites, de faire croire que la boule est plus loin en diminuant la taille du sprite. Etonnant de simplicité.

3D : LA GENESE

« L'ordinateur du XXIe siècle sera graphique ou ne sera pas. » Cette prophétie à bon marché semble enfoncer des portes ouvertes, tant les périphériques de visualisation et les informations graphiques sont omniprésents dans le monde informatique de cette fin de siècle (interfaces graphiques, fenêtres et icônes, simulations). Il n'y a pourtant pas si longtemps (quarante-quatre ans), naissait l'ancêtre de tous vos micros : l'ENIAC (Electronic Numerator Integrator, Analyser and Computer). Ce mastodonte des premiers âges (1 800 lampes) ne disposait absolument pas des interfaces sophistiquées d'aujourd'hui. Sa programmation nécessitait une reconfiguration physique de la machine et ses éventuelles sorties de résultats (quand elle ne tombait pas en panne) ne pouvaient être envisagées que sur imprimante. Comme vous le constatez, le super calculateur de nos grands parents était bien austère, il ignorait la magie du tube cathodique, de l'image et du pixel. Cette insuffisance est devenue très rapidement incompatible avec le besoin grandissant d'ergonomie sur les ordinateurs des années cinquante. Avec l'apparition du moniteur de visualisation (essentiellement réservé à l'affichage du texte), l'évolution était prévisible. Un caractère n'est-il pas constitué d'une suite de points à l'écran ? A ce titre, ne représente-il pas une information graphique ? La nécessité de disposer d'informations de plus en plus « parlantes » et synthétiques a guidé l'informatique vers le graphisme dont l'une des formes les plus abouties de nos jours est la synthèse d'image en trois dimensions (3D). Mais en fait, qu'entendons-nous par-là ? Ces deux lettres qui font penser à un





Voici une illustration de ce qu'est un scrolling continu. Le carré représente l'écran d'un ordinateur quelconque.

Les vaisseaux évoluent dans le cadre de l'écran mais peuvent tout à fait commencer leur mouvement ailleurs...

mystérieux code secret recèlent l'une des réalités les mieux partagées par les êtres vivants. De l'organisme le plus complexe à la plus humble des amibes, nous vivons tous dans un univers à trois dimensions. Pour déterminer les coordonnées d'un point dans l'espace, il nous faut déterminer sa position selon trois axes (X,Y,Z). Dans un espace tridimensionnel, un point d'origine aura pour coordonnées (0,0,0,), et un point situé cinq unités derrière lui (0,0,5).



Casino Games : *la vraie fausse 3D !*

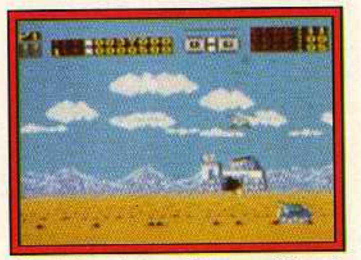
Pour employer une analogie, si nous vivions dans un univers ne disposant que de deux dimensions, nous n'aurions aucune épaisseur, pas plus d'ailleurs que notre environnement. Nous serions comparables à des personnages de bandes dessinées « plaqués » sur le plan d'une page. L'intérêt de ces explications tient au fait que le principal outil de visualisation sur micro (et même ailleurs) est un tube cathodique dont la surface d'affichage n'est constituée que de deux dimensions. Le graphisme ou les jeux en deux dimensions sur micros ne posent aucun problème, car la position de l'objet est figée dans un espace lui aussi en deux dimensions. La technique la plus couramment utilisée dans le cas des jeux vidéos en deux dimensions est celle dite du sprite. Les objets en mouvement à l'écran sont des matrices de points. Ainsi vous ne pouvez voir que le flanc droit du vaisseau de *Star Ray* (Tilt d'or 89), mais jamais ses réacteurs, ni une perspective vue de dessus. Les jeux en deux dimensions se comportent un peu comme si les objets qu'ils renfermaient étaient plats et que votre œil était figé en un seul et unique point de l'espace.



En revanche, un jeu en trois dimensions a pour ambition de reproduire un univers réaliste (semblable au nôtre). On peut tourner autour des objets pour les voir sous toutes les coutures. En résumé, le 3D ordinateur transforme une image en objet et lui donne ainsi un volume.

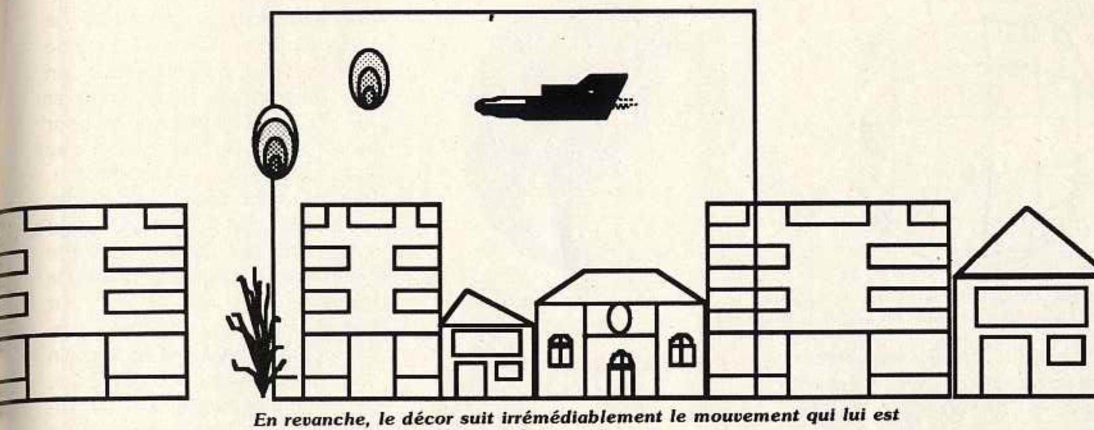
DE LA DIFFICULTE DE LA CHOSE

Là où cela tient de la gageure, c'est de parvenir à représenter un univers en 3D sur la surface plane d'un écran de visualisation (moniteur ou télé). Dans les années cinquante, aux débuts de l'infographie, le mode de visualisation le plus usité était celui du « point-plotting ». Les contours des objets étaient affichés comme une suite ininterrompue de points. Ce système s'est avéré très rapidement peu pratique, car plus le nombre de points était important, plus leur réaffichage s'avérait laborieux pour l'ordinateur (qui était à l'époque loin d'être un foudre de guerre).



Choplifter, *le scrolling conditionel.*

La solution fut trouvée au milieu au milieu des années 60 avec l'introduction du « line-drawing ». Il s'agissait en l'occurrence de représenter un objet sans dessiner chacun des pixels composant ses contours. On se limite à placer des points à ses angles et arêtes afin de lier les différents points de sa structure par des droites. Cette méthode de visualisation est celle du « fil de fer » ou affichage filaire. L'intérêt de travailler en « fil de fer » est d'obtenir une plus grande rapidité de calcul grâce à un fichier de points affichés pas trop volumineux, qui permette à l'ordinateur d'afficher très rapidement l'objet manipulé.



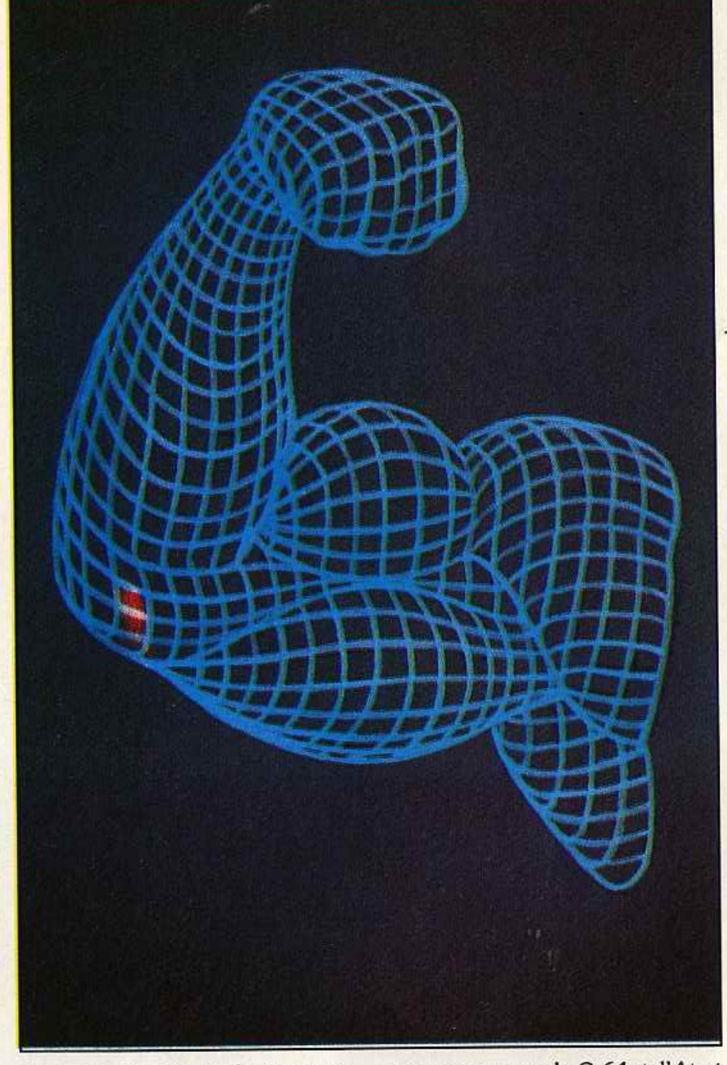
En revanche, le décor suit irrémédiablement le mouvement qui lui est imposé et les explosions en font partie.

La vitesse d'affichage et le calcul des nouvelles coordonnées des points sont, en effet, les principales contraintes qu'ont à affronter les créateurs d'algorithmes. Pour des raisons physiologiques sur lesquelles nous ne nous attarderons pas, notre système visuel capte des signaux analogiques (caractérisés par des particules luminiques appelés photons) et expédie une information logique (donc traitée) par traits d'impulsions vers le cortex visuel tous les 1/25e de



De la 3D en fils de fer...

seconde. Pour cette raison, une image animée (un film ou un jeu vidéo) ne doit jamais descendre en dessous de cette barrière fatidique d'une image tous les 1/25e de seconde, sous pleine de perdre toute fluidité. La technique du « fil de fer » a pour cette raison été la plus utilisée pour les jeux vidéos en 3D. Pour illustration, nous pouvons citer le mythique *Battlezone* qui fit un tabac dans les salles d'arcades, (*Atari*, 1980) et qui était à mi-chemin de la simulation de tank et du jeu d'arcade. La représentation des tanks ennemis en structure filaire permettait d'opérer en n'importe quel point du champ de bataille. Le réalisme était tel qu'il était possible de gérer le jeu de façon quasi instinctive : vous pouviez vous cacher derrière un obstacle ou attaquer un ennemi sous n'importe quel angle. Star Wars reprit par la suite le même procédé, cependant avec



des vecteurs en couleurs et un moindre degré de liberté quant aux déplacements. Nous pouvons aussi citer des jeux spécifiquement destinés aux micros tel que *Starion* (guerre spatiale sur *Spectrum* et *C 64*).

Les amateurs d'aventure-action se rappellent aussi de *Mercenary* qui fit passer plus d'une nuit blanche aux possesseurs de *C 64* et d'*Atari 800 XL*. Les sommets en matière de 3D « fil de fers » ont sans aucun doute été atteint en 1987 avec le superbe *Starglider* de Rainbird (*ST, Amiga*), dont les animations dépassaient tout ce qui avait été fait auparavant. En effet, la généralisation des micros à base de 68000 permettait enfin d'atteindre des temps d'affichage et de calcul très inférieurs aux incontournables 1/25e en dessous desquelles l'animation devient hachée. Plus récemment, *Eco (ST, Amiga, Océan)*, le très étrange simulateur de vie a montré qu'il restait encore de beaux restes aux jeux en 3D fil de fer. A noter aussi la courte apparition de la console *Vectrex* qui utilisait spécifiquement des structures filaires pour des jeux pas forcément en 3D.

FI DES FILS

Mais voilà, ainsi va la vie comme les saisons, les techniques changent, évoluent. L'infographie des années 70 a, en effet, apporté avec son cortège d'innovations technologiques de nouveaux algorithmes de 3D.

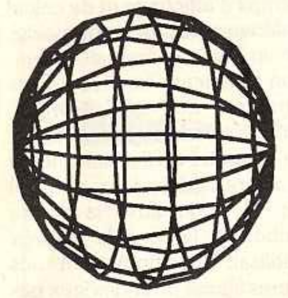
Le réalisme, qui est le maître mot de cette évolution, ne tardera pas à s'attaquer à ce qui caractérisait le 3D « fil de fer », c'est-à-dire aux droites de jonctions des arêtes. Pas à toutes les droites (sinon il n'y aurait plus d'objet), mais à celles que vous n'êtes pas censées voir du point de l'espace où vous vous situez. Cette technique est celle de l'élimination des « parties

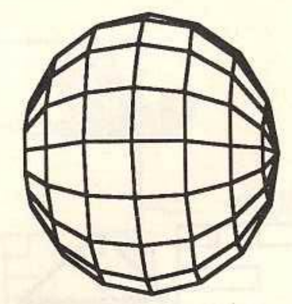


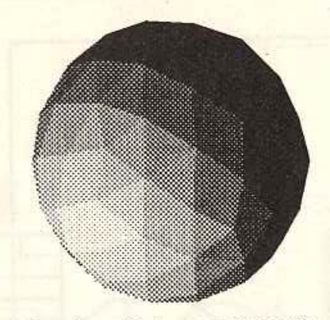
...aux surfaces pleines.

cachées », dissimulées derrière le premier plan. Parmi les rares jeux en 3D « fil de fer » à avoir utilisé ce procédé, on peut citer le célèbre *Elite* (sur huit bits, *Spectrum, CPC, C 64*), qui est un habile compromis entre aventure spatiale, arcade et simulation.

Mais, inéluctablement, les choses suivent leurs cours : après l'élimination des parties cachées vinrent tout naturellement dans le milieu des années 70 des techniques d'habillage des surfaces qui devaient donner à l'objet une texture. En effet, la surface de l'objet à manipuler devait désormais être constituée par une continuité de facettes pleines, disposée entre les armatures filaires. Cette technique est celle que nous appelons dans nos colonnes : le 3D surfaces pleines. Le premier jeu sur micro à en faire usage a été *I, of the Mask* (Electrics Dreams) en 1986 sur *Spectrum* ce qui, en l'occurrence,







Voici concrètement les diverses formes de 3D. De gauche à droite, on retrouve le même objet successivement tracé en fil de fer, puis en faces cachées et apparaissant enfin en surfaces pleines.

constituait un petit exploit compte tenu des faibles performances en vitesse de calcul de la machine. Ce jeu, outre ses surfaces pleines, utilise un algorithme d'éclairage qui produit des ombres en fonction de la position d'une source lumineuse. On peut aussi citer pour la même année le cas de *Starstrike II* (Realtime Software), un jeu de guerre spatiale sur *CPC* et *Spectrum* qui exploitait exactement la même technique.

Les jeux en 3D sont très récents

C'est pourtant seulement au début de l'année 88 que le 3D surfaces pleines a réellement pris un essor spectaculaire sur les machines reines du marché (*ST, Amiga*) avec l'incontournable *Carrier Command* (Rainbird) qui est devenu depuis la référence en matière de jeu de stratégie interactif. Avec *Carrier Command*, le 3D possède une cohérence et un réalisme jusqu'alors jamais vu. Mais les choses vont vite dans le monde de la micro, si bien que, très rapidement, un concurrent sérieux arrive : *Starglider II*. Il utilise avec une fluidité exceptionnelle le 3D surfaces pleines et va jusqu'à offrir une technique d'ombres portées qui permet, en fonction de la zone d'éclairement, de voir l'ombre de votre vaisseau ou des tanks bipèdes ennemis.

Mais l'évolution ultime sur micro de cette technique d'affichage est sans conteste symbolisée par *Falcon*, le simulateur de vol de Spectrum Holobyte. La complexité de la simulation, la grande quantité de paramètres à gérer simultanément devraient normalement beaucoup gréver sur le temps de calcul de l'ordinateur et, par conséquent, beaucoup nuire à la qualité des animations. Il n'en est rien : la fluidité de déplacement des F-16, Migs, missiles, ponts fixes et autres infrastructures au sol est à proprement parler prodigieuse. Le logiciel pousse la maestria jusqu'à animer simultanément votre avion et un convoi de camions tout en gérant avec différentes nuances de couleurs les différentes surfaces d'éclairement. Ce logiciel symbolise à lui seul le long chemin parcouru sur micro depuis 7 ans dans le domaine du graphisme 3D. Parmi les logiciels récents utilisant les techniques du 3D surfaces pleines (sans doute moins spectaculairement que *Falcon*), on peut citer *Voyager* (Océan), *Eclipse* (Incentive) et à venir dans les prochains mois *Vette*, une course de voiture, fruit des cogitations des auteurs de *Falcon*. A noter que les salles d'arcades ne sont pas marge de cette évolution puisque des courses de voitures dont les qualités graphiques frisent la synthèse d'images ont fait récemment leur apparition : *Hard Drivin* (Atari) et *Wining Run* (Namco), (voir *Tilt* n° 67, page 34).

Outre les procédés que nous venons de décrire, d'autres techniques sont utilisables sur micro pour accéder à la magie du 3D.

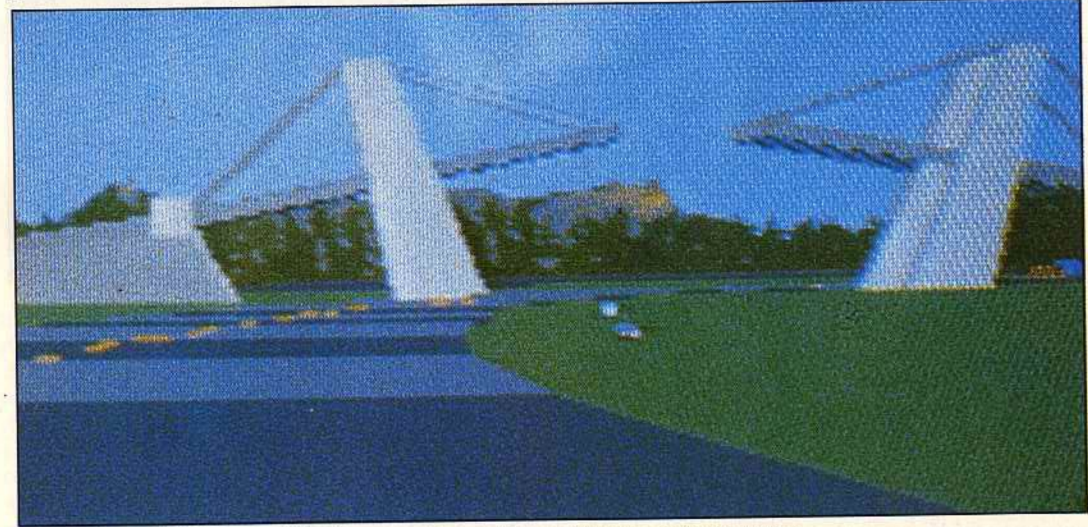
VERS LA VRAIE 3D ?

Parmi les plus spectaculaires, nous pouvons citer les systèmes de vision en relief. Contrairement au graphisme en 3D qui consiste en des projections bidimensionnelles d'objets tridimensionnels, la vision en relief est basée sur le fait que chaque œil doit recevoir une image différente. Il faut, en effet, savoir que nos yeux sont espacés d'environ 7 centimètres, et qu'à ce titre. ils fournissent des images légèrement différentes (une différence d'angle). L'acheminement des informations se fait par des nerfs spécifiques pour chaque œil qui aboutissent au cortex visuel. L'impression de relief y est finalement construite par intégration des images issues de chacun des yeux. Pour qu'il y ait vision en relief, il faut nécessairement que chaque œil reçoive une image différente d'une même scène. Le procédé le plus simple pour y parvenir utilise la technique des anaglyphes. Il s'agit d'une paire de lunettes dont chacun des verres est de couleurs différentes : rouge et bleu. L'image affichée sur le moniteur doit, elle aussi, être en deux couleurs (rouge et bleu). Le filtre rouge masque l'impression rouge et le filtre bleu, le bleu, donnant ainsi à chaque œil une image monochrome différente. Peu de jeux ont utilisé cette technique ; on peut néanmoins citer *Wanderer 3D* d'Elite. Ce procédé a pour inconvénient de ne proposer que des images en monochrome. L'introduction récente des lunettes LCD (Liquid Crystal Display) vient combler cette lacune. Cette technique, à l'origine destinée à la télévision, s'est vue adaptée sur micro. Le principe est simple, chacun des verres dispose en son sein d'un réseau de cristaux liquides, qui, lorsqu'ils sont excités électriquement, change de position et obscurcissent alternativement le champ de vision de chacun des yeux. L'image affichée sur le moniteur doit donc fournir de manière synchrone une information pour chaque œil. Un seul logiciel utilise ce procédé sur micro, il s'agit d'une version adaptée de *CAD 3D* sur *ST*.

En revanche, la console *Sega* s'avère dans ce domaine plus audacieuse que ses concurrentes. Plusieurs de ses cartouches utilisent d'ores et déjà ce procédé : *SDI, Space Harrier 3D, Maze Hunter*. En ce qui concerne les évolutions futures, la montée constante de la puissance des micros permettra d'accéder sans l'ombre d'un doute à des images 3D de plus en plus sophistiquées. On peut prédire que, prochainement, vous jouerez avec un soft utilisant des techniques de lissage (les objets auront perdu leur aspect cubique) ou de Ray Tracing.

ENCORE PLUS LOIN

Compte tenu du nombre d'éditeurs, de programmeurs, de nouveaux jeux, vous vous doutez bien



Le jeu d'arcade Hard Drivin d'Atari propose des graphismes 3D avec surfaces pleines.



Pacmania : fausse 3D et Ray Tracing.

qu'il existe une véritable course à l'innovation en matière de programmation. Le Ray Tracing arrive ainsi dans les jeux et devrait faire parler de lui dès la rentrée. En effet, cette technique permet d'obtenir des graphismes très beaux et d'un grand niveau de réalisme. Mais, concrètement, de quoi s'agit-il ? Le Ray Tracing est issu des techniques mises en œuvre pour la création d'images de synthèse. Prenez une boîte à chaussures et du papier d'aluminium puis recouvrez la boîte de cette matière lisse et brillante. Posez alors la boîte sur une table puis orientez vers elle deux ou trois lampes allumées. En fonction de la position des sources lumineuse par rapport à la boîte, vous pouvez constater que la lumière est réfléchie selon certains angles. Patience, on approche du Ray Tracing... Maintenant prenez une photographie de la boîte éclairée par diverses lampes. Vous obtenez une image en deux dimensions d'un objet en trois dimensions avec tous les phénomènes de réflexion de la lumière. Construire une image en Ray Tracing revient à effectuer la même opération mais avec un ordinateur.



Une boîte en carton et du papier d'aluminium : voici du vrai Ray Tracing !

Sur chaque point constitutif de l'objet modélisé, la machine calcule les réflexions de la lumière.

Vous imaginez la complexité de la chose et surtout le temps nécessaire à ce type de calculs. Une construction moyenne nécessite souvent plusieurs heures de calcul. Autrement dit, le Ray Tracing, en temps réel, n'est pas pour demain. Toutefois, il est utilisable pour la création de jeu, en tant que générateur de Sprites. Ainsi, *Pac Mania* sur *Amiga* propose des personnages dont l'aspect évoque irrésistiblement le Ray Tracing. Nous ne savons pas si ce dernier a effectivement été mis en œuvre mais on le pressent.

Pour sa part, Microïds travaille sur un simulateur de Formule 1 dont les principaux graphismes sont réalisés en Ray Tracing sur un *Amiga 2000*. De la même manière, EAM développe un jeu en utilisant les mêmes principes. Au bout du compte, on se trouve en présence d'objets de très bel aspect dont le fini et le rendu ont un côté « High Teck » qui devrait plaire. Attention toutefois, ces jeux ne seront pas en 3D mais bel et bien en 2D par manque de puissance de calcul.

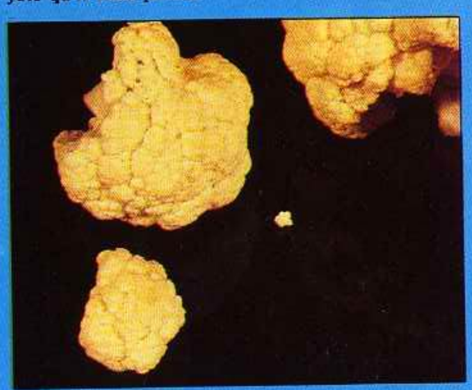
Il est toujours possible d'imaginer que les programmeurs trouveront des ruses supplémentaires pour donner l'illusion de la 3D ou encore pour simplifier au maximum les objets afin d'avoir des calculs réduits permettant la mise en œuvre d'un jeu Ray Tracing 3D en temps réel. Mais ce n'est pas pour demain ; contentons-nous de ce que nous avons : ce n'est vraiment pas si mal !



Expliquer les fractales avec un chou fleur ? Prenez un légume de ce type...



...et coupez une branche, puis une autre autant de fois qu'il vous plaira.



Les morceaux ainsi obtenus ne sont-ils comparables à l'original ?

ET LES FRACTALES ?

Toujours dans un souci de réalisme, les informaticiens ont travaillés d'arrache-pied sur les problèmes de modélisation. Autrement dit, sur la manière de recréer dans un ordinateur le monde réel de l'être humain. Cette définition, très large, recouvre aussi bien des parties de carrosserie d'une voiture que des molécules chimiques ou encore des arbres, des montagnes. Dans certains cas, on utilise pour ce faire les images fractales. Mise en cœuvre pour la première fois dans les années 70 par un informaticien travaillant pour IBM (B. Mandelbrot), les fractales permettent de représenter la réalité mathématiquement. Autrement dit, on ramène le hasard à une entité mathématique. Vous me direz que dans ce cas ce n'est pas la réalité que l'on représente mais une réalité. C'est exact mais l'image qui en est rendue est souvent fort convaincante. Tout cela est bien joli mais reste théorique direz-vous. Certes, alors, pour mieux comprendre, prenez un choux-fleur. Oui, un choux-fleur car ce sympathique et fort délicat légume permet de bien saisir la base des images fractales. Ce dernier est, en effet, constitué de bien étrange manière puisqu'il possède un motif de base répété tout le long de sa structure. Un petit bout de choux-fleur est en quelque sorte une réduction de l'entité dont il fait partie. C'est un peu comme si les cellules de votre corps étaient à votre image avec une tête, des bras, des jambes, etc. Mais revenons à notre choux-fleur. Ce dernier possède donc une structure de base fondée sur un motif invariant. La mathématisation du choux-fleur ne pose donc aucun problème puisqu'il suffit d'écrire une formule décrivant la répartition de ce motif. Si vous désirez mathématiser une montagne, la mer, ou tout autre chose, il n'y a pas de problème : il suffit de trouver le motif de base et une formule décrivant la manière dont il sera utilisé.

La difficulté réside ici car la nature n'est, par essence, que peu logique. Bref, trouver la formule n'est pas à la portée de tout le monde. Pour la petite histoire, signalons tout de même qu'un mathématicien a réussi à modéliser le corps d'une femme. Belle performance ! Concrètement, quels sont les rapports entre jeux informatiques et images fractales ? L'avantage de cette technique est de prendre une place relativement limitée en mémoire tout en permettant la représentation d'un nombre très important d'objets. Ainsi, *Captain Blood* de Ere Informatique recourt aux fractales pour la représentation des quelques milliers de planètes présentes dans le jeu. Cela de deux manières. La première concerne la représentation d'une planète X que l'on désire voir de loin. Celle-ci apparaît sous la forme d'un cercle avec des caractéristiques de couleurs, de forme des continents propres. Cette phase est en 2D et les fractales sont utilisées de manière limitée. Ensuite, le joueur peut se poser sur cette planète. Le paysage défile en 3D et les fractales sont utilisées pour donner du relief à l'ensemble. L'effet est tout simplement saisissant. Toutefois, la méthode des fractales ne semble pas s'imposer en matière de jeu. Il est vrai que cette technique nécessite des temps de calculs souvent importants et que le « plus » apporté n'est pas toujours décisif. L'utilisation des fractales pour un *Pac Man* n'est que difficilement justifiable. En revanche, la création des mondes complexes comme dans *Captain Blood* trouve ici une solution originale. Fractales et aventure spatiale, même combat ? Seul l'avenir le dira.

EN CONCLUSION

L'informatique n'est pas une chose compliquée mais certains concepts s'avèrent parfois difficiles à expliquer. Désormais vous connaissez tous les concepts de base utilisés par les programmeurs pour la réalisation de jeux qui vous font passer de bons moments. Du reste, vous en savez autant que pas mal de journalistes et la lecture d'une critique de jeu est désormais pour pour une véritable partie de plaisir. Du reste, n'hésitez pas à distribuer des mauvais points à ceux qui ne savent pas de quoi ils parlent : maintenant on ne vous la fait plus ! Reste que Overscan se traduit par plein écran et que Ultrasmouth désigne un scrolling sans à coup.

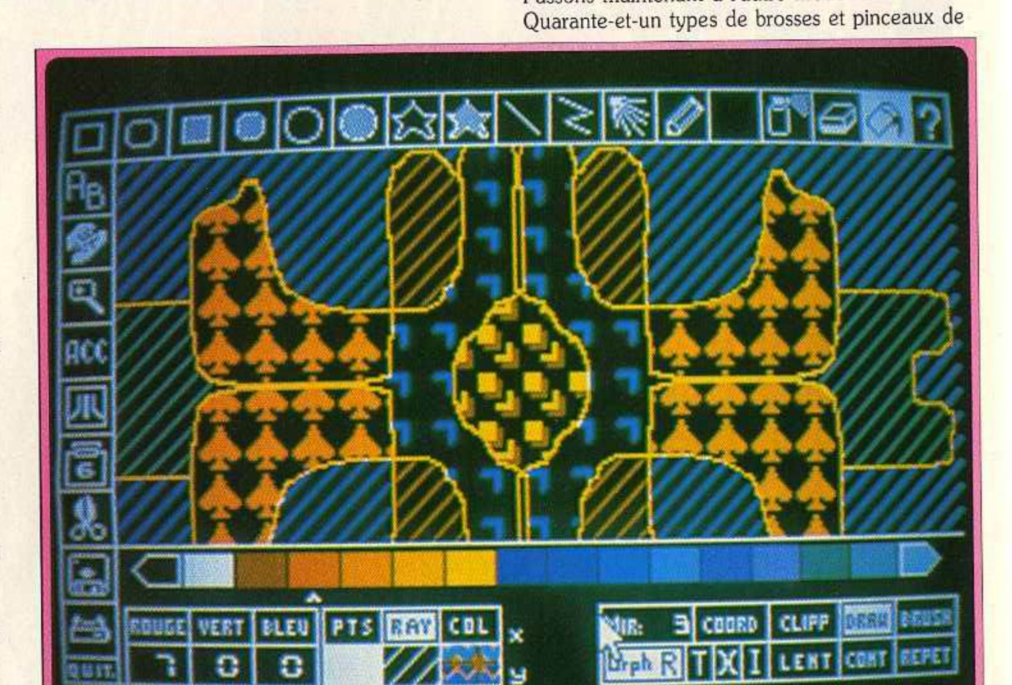
Mathieu Brisou et Eric Caberia


LORICIEL
PRESENTE
SIMULATION
hits
3 'BESTS' DANS UN SUPERBE COFFRET !
ECRANS ATARI
SPACE RACER
MACH 3
turbo Cup
TILT D'OR CANAL+
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F
POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC, THOMSON.

Dali

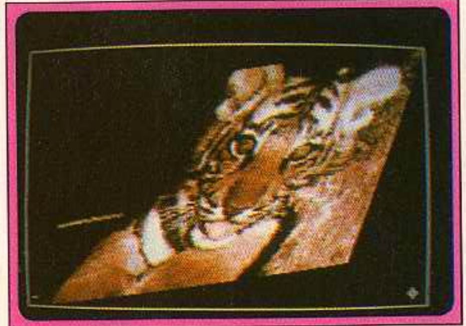
Pour un prix très compétitif, *Dali* offre des performances étonnantes. Ce logiciel de création graphique, pourtant programmé en GFA Basic compilé, en remontre en effet sur bien des points à des softs réalisés en assembleur. On est fou de *Dali* !

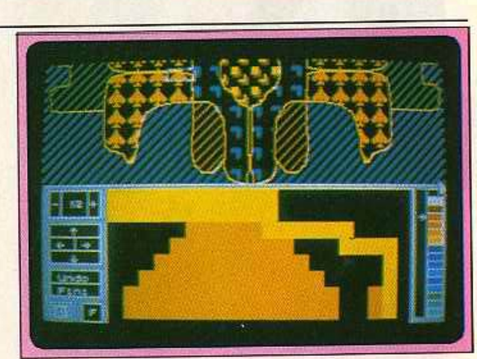
Ce nouveau venu dans le vaste clan des logiciels de dessin sur *ST* en palette classique, jusque-là dominé par *Degas Elite*, risque de faire bien des remous. Pourtant, sa programmation en GFA Basic compilé pouvait laisser planer quelques doutes quant à son efficacité et à sa vitesse de travail. Il n'en est rien, bien au contraire, prouvant s'il en était besoin que le GFA bien utilisé est capable de prouesses difficilement imaginables.
Le programme ne fonctionne que sur *1040* et au-dessus. Les trois résolutions sont acceptées et le logiciel dispose de 10 écrans graphiques totalement indépendants (y compris pour la palette) entre lesquels on se déplace à volonté. Il est possible de transférer image ou palette d'un écran à l'autre ou de capturer une zone d'un écran pour la reproduire dans un autre.
L'écran de travail est très ergonomique. Le bandeau supérieur regroupe les icônes du dessin proprement dit ; le bandeau latéral gauche, les fonctions de travail complémentaires ; la partie inférieure est dévolue à la palette, aux motifs de remplissage et aux paramètres divers. On peut déplacer l'image pour travailler sur une zone cachée par les icônes tandis qu'un simple clic à droite permet de se retrouver en pleine page.
Le programme travaille dans deux modes différents et complémentaires. Commençons par examiner le premier : « draw ». Il permet bien évidemment le dessin à main levée avec différentes épaisseurs de traits et différents types (continus, pointillés, tirés, etc.). Vous disposez aussi de toute une série de figures pré-définies : rectangle et carré aux bords arrondis ou non, cercle, ellipse et arc (avec possibilité de garder le centre en mémoire pour obtenir des figures concentriques), polygones, droite (avec option de tracé automatique de droite horizontale ou verticale), segment de droite et rayon. Toute ces figures disposent, comme pour le tracé à main levée, du paramétrage de l'épaisseur et du type de trait et pour les figures fermées on peut encore choisir l'aspect des extrémités de fermeture ou le remplissage d'emblée. Le spray (réglage en dépit et en surface d'action), projetant points ou trames et le remplissage des figures fermées complètent cette riche panoplie.
Le remplissage appelle quelques commentaires. Ce remplissage peut s'effectuer avec différents types de trames et de motifs (24 trames points, 13 trames rayées et 24 motifs). Les motifs sont chargeables aux formats *Degas* et *Dali*, modifiables par un éditeur simple et performant (disposant entre autres de l'inversion horizontale ou verticale ou du décalage dans le sens de votre choix) ou encore capturables à partir d'une zone d'écran, ce qui permet une variété infinie de trames. Le remplissage par une couleur unie s'effectue soit en sélectionnant la couleur blanche unie de la trame point, soit en pressant la touche « control » lors du remplissage. Les couleurs de départ d'un motif de remplissage sont combinées avec la couleur sélectionnée pour le tracé. En pratique, cela permet d'obtenir des variations de couleur sur un même motif, l'obtention des couleurs d'origine se faisant par sélection de la couleur blanche.
Passons maintenant à l'autre mode : brush. Quarante-et-un types de brosses et pinceaux de

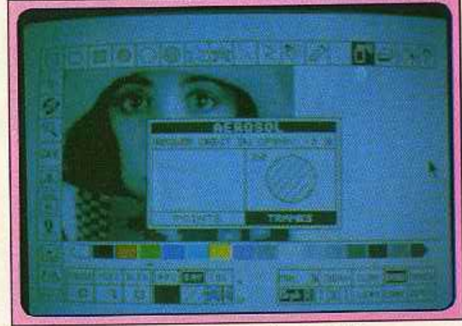


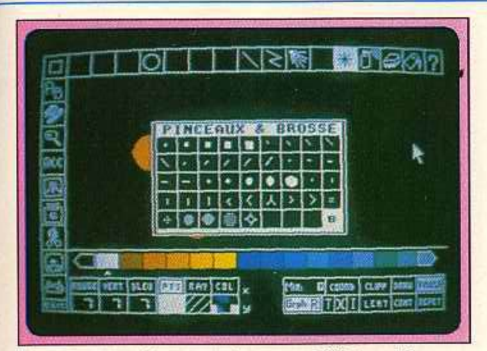
Travail en miroir et exemples de trames.


Un écran de travail très ergonomique.

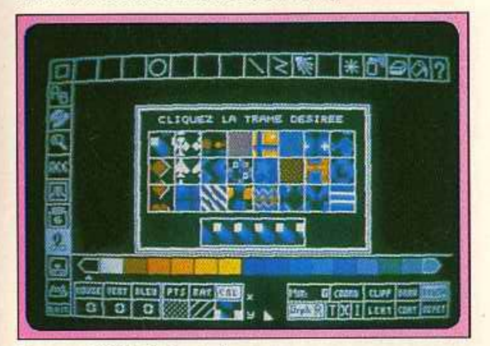

Il est possible de travailler en pleine page.


Une loupe grossissante de deux à seize fois.


Le débit du spray est bien sûr réglable.



Pinceaux nombreux mais non redéfinissables.



Une variété infinie de trames...

différentes tailles et formes sont offerts par le programme mais non redéfinissables. On peut cependant facilement contourner le problème en utilisant comme brosse le bloc obtenu par le couper-copier-coller. Les figures pré-définies sont un peu moins riches, mais il subsiste cependant le dessin à main levée, rectangle, carré, cercle, ellipse, etc, droite, segment et rayon, ainsi que le spray (qui peut pulvériser des blocs) et le remplissage. Toutes les fonctions de dessin en mode draw et brush peuvent être paramétrées pour aboutir à des résultats différents : image en miroir (pendant le tracé) à symétrie horizontale, verticale, diagonale ou combinée, mode remplacement, transparent, xor (ou exclusif), inverse vidéo (en monochrome uniquement). On peut encore afficher les coordonnées du curseur ou régler sa vitesse de déplacement, limiter la zone de travail, obtenir la répétition automatique de la dernière figure pré-définie dessinée ou border ou non les figures fermées d'une ligne de contour.
Les possibilités de travail sont encore améliorées par diverses options. La loupe est réglable d'un facteur de deux à seize et la zone agrandie peut être déplacée sans qu'il soit besoin de revenir à l'image de départ. L'estompeur de puissance réglable permet, comme son nom l'indique, d'estomper les contours sous le curseur. La palette est gérée très simplement à l'aide des classiques index RVB avec options de création automatique de dégradés couleurs ou monochromes. Le cyclage de couleurs s'effectue selon deux modes, l'un uniquement contemplatif et l'autre où les couleurs cyclent pendant le tracé (accessible dans tous les cas en dehors du travail avec blocs). Les fonctions texte sont bien implantées avec une seule police et de nombreuses variations de taille, de style et de sens d'écriture ; à cela s'ajoute une frappe au kilomètre, des formatages spéciaux et la possibilité de régler l'espacement entre les lettres. Les options d'effacement sont classiques : gomme, undo et cls.
La gestion du disque est très riche. Outre la possibilité (souvent absente dans d'autres programmes de dessin) de formater une disquette (y compris dans un format étendu), ou de renseigner sur la place disponible sur la disquette, on peut manipuler les formats *Degas*, *Neo*, ou *Art Director* en plus du format *Dali*, compressé ou non, et travailler ainsi sur palette, bloc, image, trame ou options.
Les options d'impressions ne sont pas le point fort du programme. L'impression se fait sous GEM mais rien ne vous empêche de sauvegarder au format *Degas* pour utiliser le driver plus performant de ce logiciel. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir le couper-coller-copier et la manipulation de bloc. Une fois le bloc défini par une fenêtre de taille réglable, vous allez pouvoir le déplacer et lui faire subir toutes sortes de tortures : changement de taille, symétrie, déformation sur un cyclindre ou sinusoïdale à un ou deux sommets (ces trois dernières manipulations se faisant au choix dans le sens vertical ou horizontal), rotation par degré (c'est la seule fonction vraiment lente, la rotation d'une image entière pouvant prendre plusieurs minutes, mais il est possible de l'interrompre avant la fin), inclinaison ou triangulation, là encore selon l'horizontale ou la verticale. La combinaison de ces différentes manipulations aboutit à des résultats étonnants !
En conclusion, ce programme est doté de fonctionnalités qui feraient baver plus d'un logiciel programmé en assembleur. Son emploi devient assez facile une fois que l'on a bien assimilé la méthode de travail car certaines fonctions ne s'opèrent qu'avec une conjonction entre la souris et les touches control, shift gauche et alternate du clavier. Une aide en français, claire et détaillée, vous est fournie à tous moments. Vous aurez d'ailleurs intérêt à la sortir sur imprimante car le programme ne dispose pas d'un manuel sur papier. Mais on lui pardonne volontiers vu sa richesse et son prix très compétitif. (Disquette ALM pour *Atari ST 1040* et au-dessus. Prix : 200 F.)

Jacques Harbonn

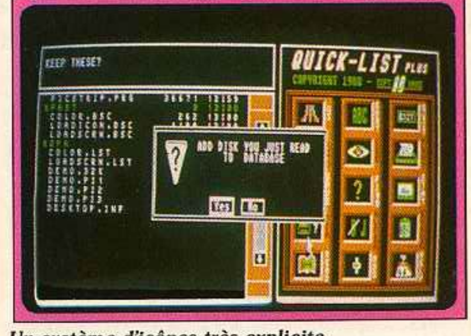
Trilogy

Un utilitaire de classement, un formateur qui vous permet d'augmenter la capacité de stockage de vos disquettes. Ce programme aura pour tâche de transformer le format de départ — Néo, Degas ou AB Animator — en un format accessible facilement aux Basic ST. *Trilogy* est un bon petit soft, sans prétention mais assez utile.

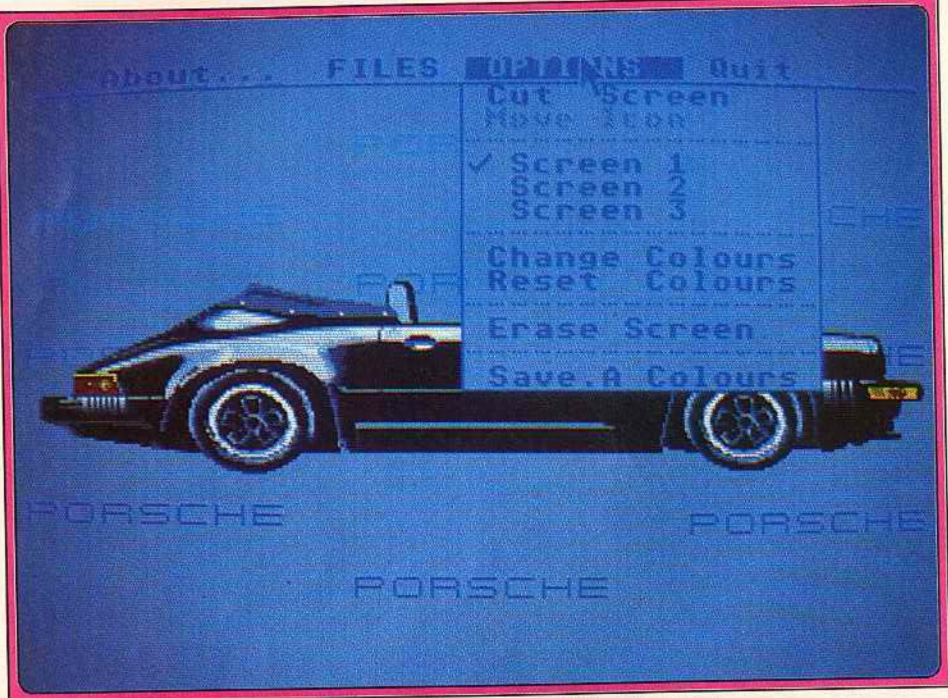
Trilogy se compose de trois utilitaires indépendants les uns des autres. Quick-List est le genre de petit programme sans prétention dont il devient pourtant difficile de se passer une fois que l'on y a goûté. Il réunit en un seul fichier le catalogue de plusieurs disquettes (jusqu'à concurrence de 1 170 fichiers au total), lequel peut ensuite être sauvegardé sur disquette ou imprimé. On peut effectuer un tri sur les éléments du fichier selon l'ordre alphabétique ou le numéro de la disquette d'origine. Il est possible d'éliminer un fichier ou un groupe de fichiers n'intervenant pas dans la classification en cours ou au contraire de rentrer manuellement un titre, de modifier un nom de fichier ou d'en rechercher un au sein de l'enregistrement. Le programme se commande à la souris par un système d'icônes très explicites, avec une aide supplémentaire au besoin. Un utilitaire qui porte bien son nom et vous facilitera le classement de votre logithèque ou de votre disque dur.
Mastermat est un formateur permettant d'augmenter la capacité de stockage de vos disquettes. On peut ainsi formater en 10 secteurs et jusqu'à 85 pistes (on peut aller jusqu'à 99 mais aucun drive ne peut suivre). Rappelons que cette augmentation de capacité se traduit par un ralentissement du chargement et une diminution de la fiabilité de conservation des informations. Il existe aussi un mode particulier où le stockage n'est pas augmenté mais où les



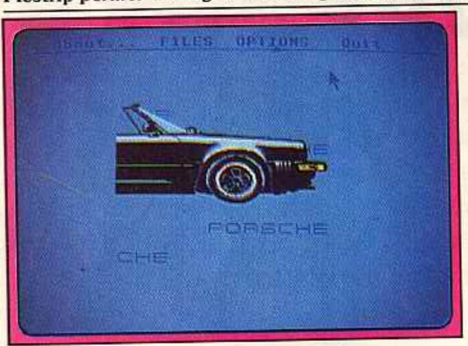
Quick-List, *bien utile pour classer ses disks.*



Un système d'icônes très explicite.



Picstrip permet d'intégrer une image Degas, Néo, etc. à du GFA ou Fast Basic.



Une zone d'écran choisie comme icône.

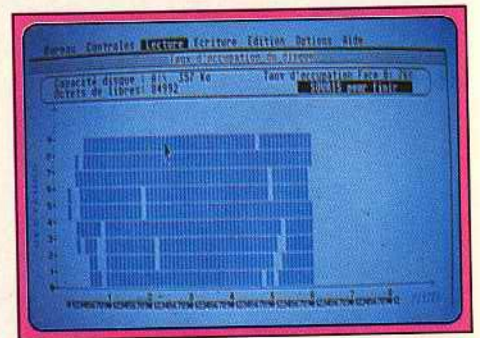
opérations de lecture-écriture s'effectuent plus de 25 % plus vite. Ce programme se commande lui aussi à la souris par un système d'icône.
Le dernier programme, Picstrip, se charge de transformer le format de départ (Neo, Degas ou AB Animator) de l'un de vos trois écrans ou des palettes de couleurs en un format facilement accessible aux Basic ST, GFA ou Fast Basic. Il permet en outre de capturer une zone de l'écran pour en faire une icône. Ce programme est le moins intéressant des trois car il est tout à fait facile de charger directement une image Neo ou Degas en Basic. (Disquettes Ladbroke Computing pour *Atari ST*. Prix : 160 F)

Jacques Harbonn

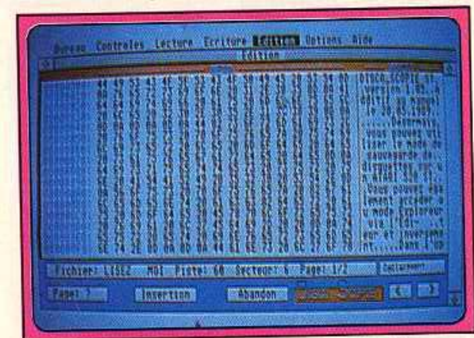
Discoscopie

Discoscopie vous propose de découvrir tous les secrets d'une disquette. Comment est-elle structurée, comment fonctionnent les opérations de lecture/écriture, comment visualiser son taux d'occupation ? Autant de problèmes que *Discoscopie* vous aidera à résoudre. Virus, fichiers égarés, protections contre la copie sont à votre portée...

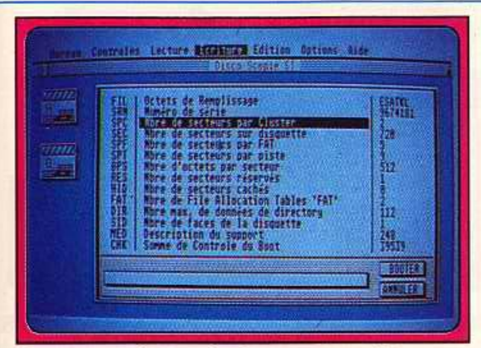
Cette disquette comporte quatre utilitaires qui ont pour vocation de vous aider dans tout ce qui concerne l'analyse d'une disquette et toutes les opérations de lecture-écriture. Commençons par le programme principal, *Discoscopie*. Après chargement, l'écran affiche les icônes correspondant aux deux lecteurs de disquettes et un bandeau supérieur contenant les différents menus. Tout est géré facilement à la souris. Le menu « controle » s'occupe principalement du déplacement de la tête de lecture (retour à la piste O, recherche d'une piste, step, step in ou out), de la sortie des informations sur écran ou imprimante, du choix des lecteurs et de la face (on peut ainsi lire des informations sur la piste O d'un drive et les écrire sur la piste 1 d'un autre drive, indispensable pour lire des disquette « free-bootées » sans free-boot). La dernière option, interruption index, est parfaitement intéressante. Elle permet d'accéder à la reconnaissance des formats et à la lecture de n'importe quelle disquette 3,5 pouces. N'allez cependant pas imaginer que vous pourrez lancer ainsi un programme destiné à une autre machine.
Passons maintenant au menu « lecture ». Il réalise le transfert de la piste, du ou des secteurs ou d'un fichier de votre choix dans la mémoire pour pouvoir les éditer ultérieurement et éventuellement les modifier. Un tableau complémentaire vous fournira différentes informations utiles : structure des secteurs, nombre exact de secteurs, temps d'accès, numéro de la piste physique (qui peut être différente de la piste logique sur certaines disquettes au format spécial). Vous pourrez encore visualiser le taux d'occupation de votre disquette sous forme d'un graphique montrant les secteurs occupés ou encore rechercher une chaine ASC II ou hexa sur la disquette. Le menu « écriture » permet d'écrire les informations précédemment lues, soit directement au secteur désiré (avec possibilité d'utiliser une en-tête particulière à des fins de protection), soit sous forme d'un fichier binaire (pour l'analyse d'un boot secteur par exemple). L'option « boot-secteur » effectue une analyse fine et facile du boot-secteur et sa modification au besoin. Toutes les informations sont fournies en conformité avec le format MS DOS. On peut encore dupliquer rapidement des disquettes non protégées (les formats étendus sont acceptés), formater une disquette en mode normal (plus rapide que sous GEM) ou en mode turbo à une vitesse étonnante pour les disquettes ayant déjà été formatées (seuls la FAT et le Directory sont remis à zéro) ou encore déformater une piste. Le menu « édition » vous fournit de nombreux renseignements concernant les différentes opérations que vous venez d'effectuer : enfin le menu « options » offre un catalogue très détaillé, avec en particulier le cluster de départ de chaque fichier, la possibilité d'effacer fichier ou dossier, de renommer un fichier, de récupérer



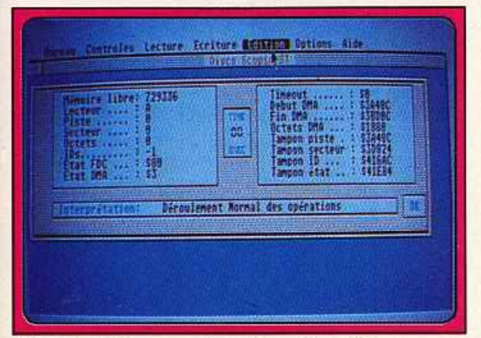
Le taux d'occupation de votre disquette.



Des codes, des codes oui mais des Atari !



Des menus clairs et facilement accessibles.



Aller plus loin dans la gestion d'un disk.

un fichier effacé (si toutefois vous n'avez pas réécrit dessus), d'obtenir des informations détaillées sur une disquette ou un fichier (attribut ou clusters occupés par le fichier), de vérifier l'intégrité d'une disquette. Il est encore possible de couper-coller-copier-remplir des zones mémoires, d'effectuer un « ou exclusif » sur une zone définie selon une valeur de 8, 16 ou 32 bits ou encore d'appeler le programme de débuggage MonST fourni avec DEVPACK. Un menu complémentaire d'aide vous aidera à tous moments à vous y retrouver. Passons maintenant au second programme, *Explorer*. Signalons d'emblée un point d'importance capitale. La notice affirme que l'ensemble des programmes proposés est totalement exempt de bugs. C'est vrai, mais à condition de posséder les nouvelles ROM car, avec les anciennes, *Explorer* plante juste après le chargement, sans aucun espoir de remède ! Encore un programmeur qui a voulu s'affranchir des recommandations d'*Atari* en matière d'appel de routines ROM. C'est d'autant plus dommage qu'*Explorer* est loin d'être inintéressant. Il autorise une analyse et des opérations disques encore plus précises telles que l'écriture de pistes au format Fastload ou avec protection Tsunoo, de pistes avec erreurs de CRC (checksum), de pistes avec secteurs de toutes tailles, de pistes comprenant jusqu'à 128 secteurs de 512 octets, de pistes avec secteur en rupture d'horloge, et enfin de pistes sans secteur ou sans format, le tout de manière automatique ! La fonction d'analyse de piste est très puissante, indiquant les informations anormales telles que secteurs imbriqués, modifications de l'entrelacement, ou présence d'octets de contrôle du FDC en dehors d'un champs de données. Les deux derniers programmes automatisent l'analyse d'une disquette entière et permettent de vérifier la stricte identité entre une disquette de départ et sa copie.

En conclusion *Discoscopie* (à condition de posséder les nouvelles ROM) s'avère indispensable à tous ceux qui veulent aller plus loin dans la gestion de leur disquette comme à ceux qui désirent éliminer un virus, récupérer un fichier effacé ou des données d'une disquette endommagée ou encore protéger leur création contre la copie. (Disquette Esat Software pour *Atari ST* nouvelles ROM). Jacques Harbonn

AB Animator

Très simple d'emploi, *AB Animator* facilite amplement la tâche des créateurs de jeu. Vous créez tout d'abord vos dessins — des banques de sprites faciliteront vos débuts — puis vous les animez. Très souple, *AB Animator* vous permet de vérifier en permanence la qualité de votre travail. Il ne vous reste plus qu'à l'intégrer dans un programme en GFA ou Fast Basic...

Ce programme va vous permettre de créer des animations de sprites utilisables facilement en Fast Basic et GFA Basic. Dans un premier temps, vous allez dessiner les différents sprites constituant votre animation à l'aide de l'éditeur. Les banques de sprites fournies sur la disquette pourront vous servir éventuellement de base de départ. L'éditeur est entièrement contrôlé à la souris, et son apprentissage en est rapide. Vous allez dessiner pixel par pixel sur une vue agrandie, dans l'une de seize couleurs de votre choix. Une petite fenêtre vous rappelle l'aspect de votre création dans sa taille définitive (56 pixels de large par 33 de haut). Vous disposez de quelques facilités de dessin comme le remplissage, le « undo » (annulation du dernier tracé effectué), la grille de repérage ou la modification de la palette de couleur (il est d'ailleurs possible de charger la palette d'un autre dessin).

Une fois votre premier dessin effectué, vous allez sans doute le dupliquer dans votre seconde image pour procéder aux modifications. Cette duplication s'effectue selon deux modes, « over » qui recouvre un éventuel dessin antérieur et « merge » qui combine les deux. En cas de doute (avec « merge » en particulier), vous pouvez utiliser le mode temporaire qui permet de revenir en arrière en cas de résultats décevants. Pour faciliter votre animation, vous pourrez faire appel à la reproduction en miroir dans le sens horizontal ou vertical, ou au déplacement d'un pixel de votre sprite dans l'une des directions cardinales. Vous disposez de vingt images pour mettre en place votre animation. Au cours de la mise au point, vous serez sans doute amené à insérer ou effacer une image (avec décalage des autres images pour remplir l'espace laissé vide) ou à effacer une image sans décalage des autres. Vous pourrez aussi imprimer votre séquence.

Il existe une autre méthode de création des sprites. Pour cela, au lieu de dessiner, chargez une image au format Degas ou Neo et capturez-en une partie que vous pourrez d'ailleurs ensuite modifier. Une fois les différentes images au point, (ou même en cours de travail pour vérifier la fluidité d'un mouvement) vous pouvez passer à l'animation. Vous allez indiquer l'image de départ et d'arrivée, la vitesse d'animation et l'éventuel sens de déplacement du sprite sur l'écran ainsi que l'amplitude de ce déplacement entre chaque image (de un à dix pixels). Il est possible de visualiser votre animation en marche arrière ou de la boucler sur elle-même. Une fois que tout sera au point, il ne vous restera plus qu'à sauvegarder votre œuvre dans l'un des deux formats Basic proposés. La mise en œuvre



Un choix de dessins vous est proposé.



Vérifiez les étapes de votre animation.



Créez vos propres sprites ou modifiez-les



Il est possible de visualiser votre animation en marche arrière ou de la boucler sur elle-même.

sous Basic est simple, en particulier sous GFA. Elle permet entre autres d'animer plusieurs sprites simultanément avec un bon rendu, de charger un fond sur lequel votre sprite va se déplacer ou de contrôler votre sprite à la souris ou au joystick. Un bon programme très simple d'emploi qui facilitera la tâche des créateurs de jeu en herbe (disquette Ladbroke Computing pour *Atari ST*).

Jacques Harbonn

Shoot'Em Up Construction Kit

AHL himself a créé un jeu ! Et pour qui connaît sa passion pour la programmation — il a découvert Print « bonjour » la semaine dernière —, cela relève du miracle. Son secret : Shoot'em up construction kit, un grand soft...

Une question revient régulièrement dans notre courrier : est-il possible de créer un jeu sans connaître la programmation ? Il semble que de nombreux joueurs rêvent de réaliser leur propre programme, mais que leur manque de connaissances techniques soit un handicap insurmontable. Eh bien maintenant tout est possible... ou presque, grâce à ce fantastique programme. *Shoot-em-up construction kit* (*SEUCK* pour les intimes) est un outil qui présente la particularité d'être aussi performant que simple d'utilisation. Le rêve de tous les maniaques de la gâchette qui se sentent frustrés dans leurs ambitions de créateurs.

La notice est en français et tout y est expliqué avec une grande clarté. Il ne vous faudra pas plus d'une heure pour assimiler le maniement des différentes fonctions et vous serez prêts à réaliser votre propre shoot-them-up. Vous n'avez absolument rien à taper, tout se passe par l'intermédiaire de la souris et du joystick, avec une facilité déconcertante.

Il est conseillé de commencer en étudiant les trois exemples de jeux disponibles. Il s'agit d'un Commando, d'un jeu de tir sur tableau fixe et d'un shoot-them-up à scrolling vertical. Chargez l'un de ces jeux, puis passez en revue les différents menus et vous découvrirez tous les éléments du programme, ainsi que les paramètres qui leur correspondent.

Dans un deuxième temps, modifiez l'un des paramètres, ou redessinez un sprite, et testez le jeu pour visualiser l'effet obtenu. Cette méthode vous permettra de vous familiariser très rapidement avec les différentes fonctions.

Edit sprite vous permet de dessiner vos propres sprites ou de modifier l'un de ceux qui sont disponibles. Cela s'effectue très simplement en plaçant des couleurs sur les carrés d'une grille. Si vous utilisez des sprites qui ne présentent que quelques différences, vous gagnerez du temps en recopiant un sprite avant de le modifier. Vous ne disposez que de huit couleurs, mais vous pouvez les choisir à partir de la palette de 4096 Couleurs de l'*Amiga*.

Edit object vous permet de combiner différents sprites afin d'obtenir une animation que vous pourrez tester immédiatement. Dans ce menu vous avez également accès à un tableau de paramètres concernant les vaisseaux ennemis. Vous déterminez la vitesse du vaisseau et le nombre d'impacts qu'il peut supporter, fréquence et direction de tir, etc. En ce qui concerne votre vaisseau, vous disposez d'un tableau similaire (players limitations) qui comporte les mêmes paramètres que le précédent ainsi que d'autres qui lui sont propres, comme l'endroit de l'écran où réapparaît le vaisseau après qu'il ait été détruit ou le nombre de vies attribuées à chaque joueur. Vous pouvez également réaliser un programme qui se joue à deux simultanément. Dans ce cas il est possible, par exemple, de donner un vaisseau à l'un des joueurs et un tank à l'autre. Comme vous disposez d'un tableau de paramètres pour chacun des joueurs,



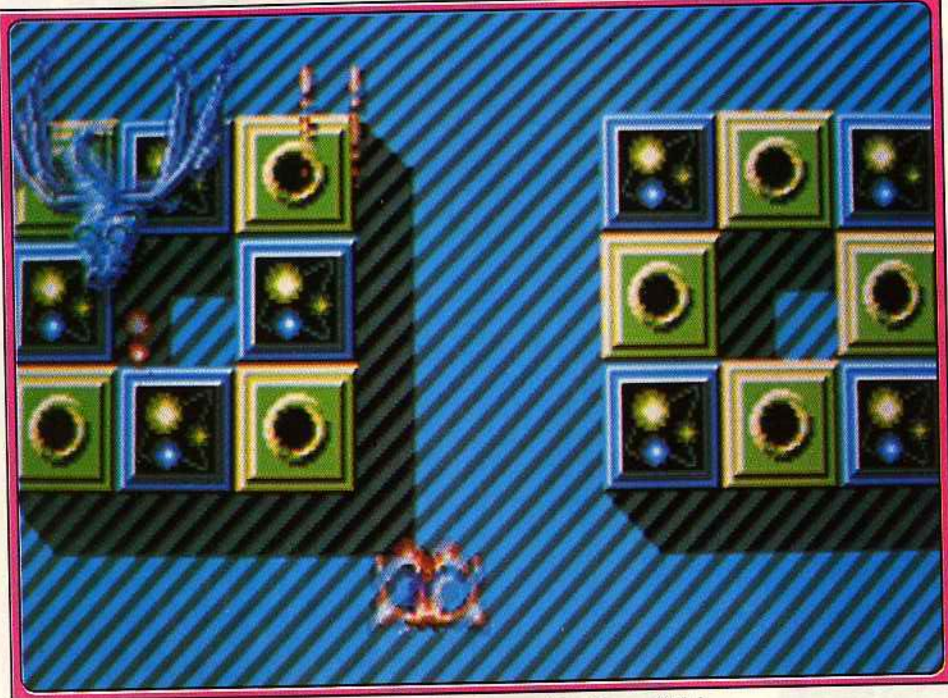
Un maniement très simple pour créer un jeu.



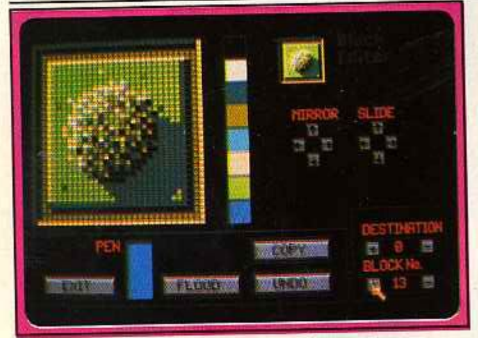
Tous les paramètres sont modifiables.



Vous pouvez concevoir la forme des assaillants.



Un résultat d'une beauté bouleversante. Allez, tous ensemble : Bravo AHL !



La finesse des graphismes est très correcte.

rien ne vous empêche de leur attribuer des caractéristiques différentes.
Edit background concerne l'arrière-plan du jeu. Comme dans edit sprite, vous pouvez dessiner vos propres blocs ou choisir parmi ceux qui sont disponibles. Ensuite, vous les disposez sur une longue bande qui sera la toile de fond de votre jeu. Edit IFF sound vous permet de réaliser le bruitage de votre jeu en utilisant une bibliothèque de 72 effets sonores. Il est à noter que ceux-ci tirent un bon parti des capacités sonores de l'*Amiga* et qu'ils comportent même des digitalisations vocales de qualité. Et si cela ne vous suffit pas, vous pouvez charger votre propre disquette contenant des bruitages que vous aurez créés.
Edit attack waves permet de positionner les formations ennemies sur la carte et de définir leur mouvement d'attaque. Il est également possible de réunir plusieurs sprites afin d'obtenir un personnage de grande taille, mais cela présente un inconvénient : seule la partie atteinte par votre tir sera détruite. Enfin, dans edit levels, vous définissez les parties de votre carte qui correspondent aux différents niveaux du jeu (jusqu'à 22 niveaux) et vous choisissez également la vitesse du scrolling.
Shoot'em up construction kit est un programme très complet ; il n'a qu'une seule limitation : le jeu que vous réalisez doit se dérouler en scrolling vertical ou en tableau fixe.
Ce programme offre un très grand confort



Le détail du fond : qualité professionnelle.

d'utilisation puisqu'à tout moment vous avez la possibilité de tester votre jeu pour vérifier immédiatement le résultat obtenu et corriger une éventuelle erreur. Le jeu peut être testé normalement ou en cheat mode (vies illimitées). Une fois que votre jeu est terminé, vous le sauvegardez sur une disquette qui fonctionnera indépendamment de *Shoot'em up construction kit*, ce qui vous permettra d'en faire des copies pour vos amis. Les perfectionnistes pourront mémoriser un écran de chargement créé sur *Deluxe paint*.
La première version de *SEUCK*, sur *C 64*, a été publiée il y a deux ans et plusieurs programmes réalisés grâce à lui ont été publiés par la suite.
Un grand programme accessible à tous.
(Disquette Outlaw pour *Amiga*.)

Alain Huyghues-Lacour

Master Sound

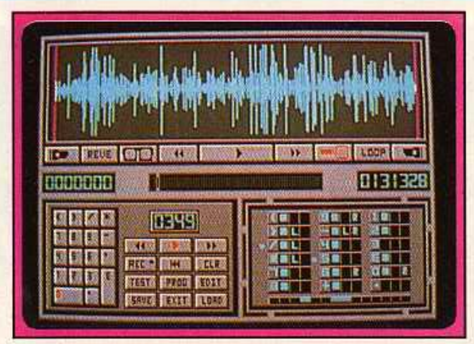
Digitaliseur performant et bon marché, *Master Sound* va, c'est le cas de le dire, faire du bruit dans les chaumières. M.B., dont l'oreille musicale ne craint plus grand-chose maintenant a testé ce logiciel pour vous.

C'est bien connu, l'*Atari ST* est la machine musicale par excellence. Utilisé par nombre de musiciens amateurs et professionnels, le bébé de la firme des Tramiel s'est durablement installé sur ce marché à coup de programmes puissants mais coûteux hors de portée du commun des acheteurs. Les applications musicales sur *ST* ne serait-elles réservées qu'à une frange fortunée ? La réponse de Software Horizons est on ne peut plus claire : non ! Cette firme d'outre-Manche propose le *Master Sound*. Il s'agit d'un digitaliseur de sons, simple mais performant, proposé à moins de 400 F TTC. Concrètement, les manipulations se déroulent de la manière suivante. Vous disposez d'une cartouche connectable sur le port de l'*Atari*. Une fois cette opération effectuée, la cartouche est reliée à une source audio (lecteur de CD, Walkman ou autre) par le biais d'un câble jack 3,5 non fourni. Allumez ensuite la machine et chargez le programme : Tout est prêt, vous pouvez commencer. Le logiciel livré permet de sélectionner la fréquence d'échantillonnage utilisée (jusqu'à 20 Khz sur 8 bits) et offre un indicateur de niveau d'entrée. Par l'intermédiaire de ces fonctions, il est possible d'optimiser la qualité de la digitalisation. Une fois celle-ci effectuée, le son apparaît sous la forme d'un graphique modifiable à volonté. Découpe d'une portion, compression du signal, inversion, fonction Fade : les éléments essentiels sont présents. De plus, il est bien évidemment possible de sauver ou de charger un son numérisé.
Seconde partie du programme : le séquenceur.



Le graphique d'un son signé M.B.

Par son intermédiaire, l'utilisateur peut affecter des sons à diverses touches et varier la vitesse de restitution de ces derniers. Créer une œuvre musicale devient alors un véritable jeu d'enfant. Très simple d'emploi, le séquenceur dispose en outre d'un système d'enregistrement comparable à un magnétophone classique.
Tout cela est bien beau, diront les connaisseurs ; mais peut-on récupérer des sons issus de *Master Sound* afin de les intégrer dans un programme quelconque écrit en Basic, par exemple ? La réponse est oui. Diverses routines sont fournies (GFA, STOS, etc.), avec la cartouche. En fait, les seuls défauts de cette cartouche sont le manuel écrit seulement en anglais et l'impossibilité de directement récupérer un son issu de *ST Replay*. Il n'en reste pas moins que ces critiques apparaissent bien maigres en regard des qualités de ce produit. Compte tenu de son



Un tableau de commande très complet.

prix et de ses performances, *Master Sound* risque bien de faire de l'ombre à d'autres digitaliseurs plus coûteux mais pas forcément plus performant. Donc, avis aux amateurs !

Mathieu Brisou

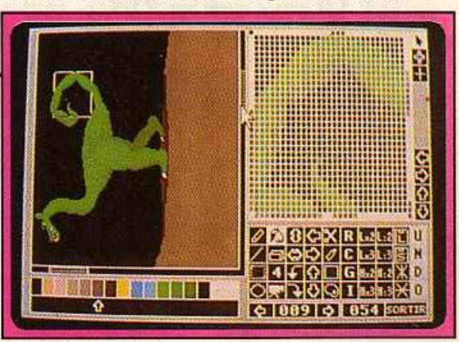
Sprite Editor

Trop cher sans doute mais intéressant, *Sprite Editor* permet également d'animer des Slides Shows, une technique dont raffolent les softs X. Allêchant, s'pas ?

Ce programme, comme son nom l'indique, est dévolu à la création et à l'animation de sprites mais aussi à la constitution de « slide show ». Un « slide show » correspond à une projection de diapositives, en l'occurrence d'images digitalisées dont vous allez organiser le défilement à l'écran de votre moniteur. Une précision avant de commencer : Esat software semble s'être spécialisé dans les logiciels ne fonctionnant qu'avec les nouvelles ROM (voir *Discoscopie*), mais cette fois, c'est le programme principal qui plante dès le début ! Commençons par la constitution d'un « slide show ». Le programme travaille dans les trois résolutions (en dehors de la création des sprites qui ne se fait qu'en basse résolution) et sur deux écrans indépendants ; il accepte les images aux formats *Degas*, *Neo*, *Paintwork*, *ZZ rough* et *Art Director*. Il est même possible de récupérer des images au format *Tiny*. Ces images pourront ensuite être compactées selon trente algorythmes différents pour obtenir le meilleur résultat possible, une sécurité prévoyant même la sauvegarde en format normal si le compactage s'avérait non bénéfique. On peut encore changer la résolution d'une image ou modifier sa palette. Une fois votre stock d'images compilées constitué, Créadémo vous permet de créer votre séquence (jusqu'à 99 images), avec possibilité de mélanger basse et moyenne résolution et réglage du temps d'apparition pour chacune mais sans aucun autre effet.
Passons maintenant à la création de sprites qui est la vrai raison d'être du programme. L'écran est divisé en deux zones principales : la gauche représente votre sprite en taille réelle (maximum



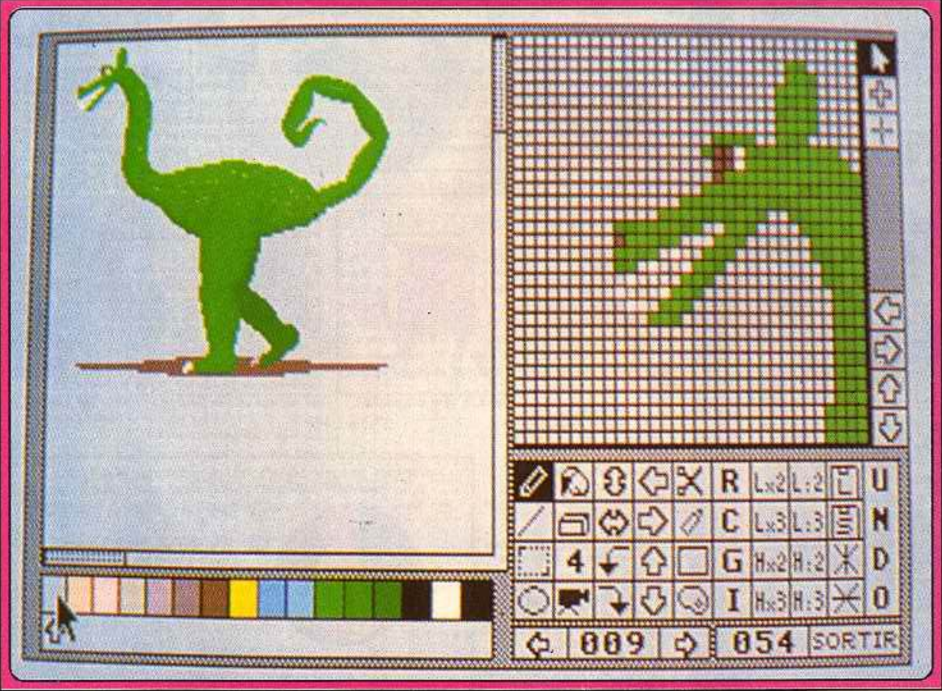
Toutes les mensurations du sprite à l'écran.



La queue du sprite s'agite. Fait chaud, non ?

160 × 160 points) et la droite une portion agrandie du sprite (de 2 à 8 fois). La partie inférieure regroupe la palette et les nombreux outils. Vous disposez du dessin à main levée, du tracé automatique de rectangles, cercles et ellipses et du remplissage des figures fermées. Vous pourrez inverser le sprite dans le sens vertical ou horizontal, le faire tourner à droite ou à gauche, le déplacer dans la fenêtre, et l'agrandir ou le rapetisser dans un facteur de deux ou trois dans le sens horizontal ou vertical. Vous pouvez aussi capturer un sprite à partir d'une image ou, au contraire, l'incruster dessus, en avant ou arrière-plan. Une fois vos sprites dessinés, observez l'animation, vue par vue ou de manière automatique, en l'intégrant éventuellement à un fond.
Il ne vous reste plus qu'à compiler votre création avec Créa-D pour pouvoir l'utiliser ensuite en GFA, Assembleur ou C. Les disquettes contiennent déjà des exemples de routines d'animation en GFA et Assembleur. Les résultats obtenus sont de bonne qualité mais il est dommage que le déplacement des sprites sur l'écran ne soit pas géré. Un programme intéressant mais au prix peu attractif. (Disquette Esat Software, pour *Atari* nouvelles ROM. Prix : 600 F.)

Jacques Harbonn



A gauche, le sprite en taille réelle. A droite, la zone de travail. Imaginez Marilyn...

Concours P.A.O. LES RESULTATS

Sonnez trompettes, voici enfin l'épilogue du concours de fanzines organisé par *Tilt* ? Un jury de professionnels du journalisme a tranché : imprimantes laser et photocopieurs personnels ont trouvé leurs maîtres…

Lorsque nous avons eu l'idée de réaliser un concours portant sur la création d'un fanzine, nous ne doutions pas de son succès. Toutefois, nous avons été agréablement surpris par le nombre de participants ainsi que par la qualité très élevée des publications reçues. Désigner les gagnants ne fut pas une mince affaire malgré tout le professionalisme et toute l'expérience des membres du jury. Ce dernier s'est réuni courant juin à une heure des plus matinales. Il était composé de Jérôme Bonaldi de Canal Plus, Patrice Drevet de FR3, Philippe Lemoine, rédacteur en chef de *Télé Poche,* Monique Pivot, directrice d'*Intimité-Nous Deux*, Bernard Weber du *Nouvel Observateur* et Jean-Michel Blottière, rédacteur en chef de *Tilt*.
Nous avons mis en place les diverses publications comme elles pourraient l'être dans un kiosque. Les membres du jury se sont alors comportés comme des acheteurs potentiels : ils ont jugé sur pièce. On comprend mieux, ici, l'importance du visuel, de la qualité de présentation du fanzine. A la suite de cette première étape, restaient en compétition une bonne vingtaine de publications. Le jury s'est ensuite porté sur des critères plus techniques. Qualité des articles, mise en page, lisibilité de l'ensemble due au choix de telle ou telle police de caractères, mise en valeur des illustrations furent autant de points pris en compte. A la suite de moultes discussions, dix jour-

La P.A.O existe aussi sur II GS : ce fanzine le démontre avec brio.

n°1 Avril 1989 — prix à débattre



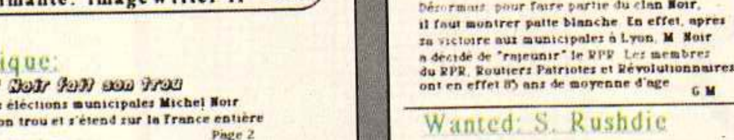
Sommaire:
Page 1 Sommaire/ Grands titres
Page 2 Politique et économie
Page 3 Les sports et spectacles
Page 4 Actualité
Réalisé sur Apple IIGS.
Logiciel: VS/DRAW
Imprimante: ImageWriter II

Edito

Et voici le 1er numero de notre journal qui, nous l'esperons vous plaira. Mais treve de plaisanterie et commençons par le commencement en vous presentant le contenu de ce fabuleux journal. Comme vous pourrez le constater vous meme ce journal est basé sur l'humour (oui, oui, l'humour) et vous serez j'en suis sur morts de rire (quel bel Edito). Bon je vous laisse decouvrir avec vos yeux ebahis et emerveillés ce merveilleux journal.
G.M.

Politique:
Michel Noir fait son trou
Après les élections municipales Michel Noir élargit son trou et s'étend sur la France entière
Page 2

Economie:
Les conseils de François M.
en bourse Son nouveau livre "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les initiés sans jamais avoir osé le demander"
Page 2



Sport: Coupe Davis:
Interview exclusive de Henri Noah !
De notre renvoyé spécial de San Diego Henri R (Boulogne)
Page 3

Spectacle: Vanessa Paradis
se lance dans le cinema 3 morts, 15 blessés
Page 3



page 1



Politique et Economie

Elections Européennes: A la veille des prochaines élections européennes la situation semble confuse de tous les cotés J. Delors, monsieur Europe, aurait d'ailleurs déclaré: "oui ave tou gazer ze straings of ze Youropéane comiounity eugènste ze grohing inflaicheune" Cette declaration restera dans les anales de la politique Internationale. Le chef de la diplomatie Egyptienne, Moubarak, aurait repondu à M. Delors par cette déclaration très pertinente
qui n'a malheureusement pas été traduite
F G

M. Noir à Lyon:
Désormais pour faire partie du clan Noir, il faut montrer patte blanche. En effet, apres sa victoire aux municipales à Lyon, M. Noir a décidé de "rajeunir" le RPR. Les membres du RPR, Routiers Patriotes et Révolutionnaires ont en effet 85 ans de moyenne d'age
G M

Wanted: S. Rushdie



Voici le vrai coupable !

Conseils de François M.:
Voici la nouvelle rubrique de François M. (Paris,8°, Faubourg St Honoré). Il a tenu à rester anonyme et nous le comprenons
Voici donc ses conseils
Salut les p'tits gars ! Et ça part sur les chapeaux de roues. Le hit du mois c'est Triangle (super coup, c'est facile, pas cher et ça peut rapporter gros-20 ans) Le deuxième méga-hit du mois c'est Airbus (attention les p'tits gars 60% d'augmentation de chiffre d'affaire), c'est du tout cuit. Et comme le dit toujours Danièle "Tant qu'y'a du fric y'a de l'espoir" Elle a bien raison et d'ailleurs elle m'a un peu aidé à faire mon nouveau bouquin "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les initiés sans jamais avoir osé le demander" C'est un super-livre et je vous conseille de l'acheter. Vous y trouverez des tuyaux sur la bourse et toutes les bonnes adresses. Attention métier à hauts risques (moi je suis intouchable)
G M

Kominy cherche un tueur pour eliminer l'"infame" Rushdie. Si vous voulez vous faire un million de dollars facile tapez 36 15 code "Ayatollah" et choisissez la rubrique "a Brac"
Au fait un petit tuyau de François M. Rushdie se cache dans le nord de l'Ecosse. Alors, a vos fusils et bonne chasse
Salut. Nous on offre une rançon de 25 centimes pour Kominy
F G

Conseils Boursiers

50% Obligations et liquidités
25% Actions françaises
20% Actions étrangères
5% Or et matières premières

Répartition du portefeuille boursier

Page 2

naux furent finalement sélectionnés. Mais de gagnant, point encore. Suspense : quels sont ceux qui recevront l'imprimante laser ou un mini photocopieur ?

AUX PLACES D'HONNEUR...

Vous le savez, sur les dix, seuls les cinq premiers se voient décerné un prix. Afin d'atténuer un peu la déception, précisons que les lanternes rouges n'ont en rien démérité. En numéro dix, on trouve le *Petit Bavard*, le « Journal des on dit & il paraît que ». Réalisé par Bernard Tuquet-Brouge sur un compatible *PC* à l'aide de *Timeworks Lite*, il se pose en tant que journal satirique. A l'aide de phrases chocs telles que « Tilt, le mensuel qui FLIP« , « FISH CHER ? Le thon est donné », ce fanzine, qui accroche le lecteur, ne peut renier l'influence de Pierre Dac. Un petit côté déjà vu en somme, surtout dans les petites annonces. Bravo tout de même : dixième, ce n'est pas si mal !



Le jury au grand complet présente les gagnants à notre concours.

Point Virgule : que cache donc ce titre pour le moins abscons ? Il s'agit d'un journal réalisé par des élèves du collège d'Orbey dans le Haut-Rhin. Mis en page grâce au logiciel *le Journaliste* de Nathan, il se caractérise par une présentation moyenne. Toutefois le travail réalisé est assez impressionnant du point de vue rédactionnel. Ainsi, une enquête sur le tabac montre que seul 21,51 % des élèves de troisième du collège d'Orbey fument. Selon le même ordre d'idée, *Point Virgule* expose comment devenir démineur, propose un article sur la visite du maire. Tout cela n'exclut pas une petite pointe d'humour...

Neuvième place, le bilan est encore largement positif.

Vous remarquerez que nous n'avons pas encore parlé de fanzine d'informatique. Avec *Macsimum*, nous en avons pour la première fois l'occasion. Il s'agit d'un titre dédié à *Macintosh* réalisé sur *Macintosh II* par Olivier Roux, de Marseille. Ce qui frappe au premier abord, c'est la présentation. Sortie Laser oblige, la lisibilité est excellente et son concepteur a poussé le vice jusqu'à mettre des photos d'écrans. L'ensemble est agréable mais manque un peu d'originalité. En fait, il semble que les performances du matériel utilisé aient bridé la créativité d'Olivier. Résultat : huitième, ce qui commence à devenir plus qu'honnête.

Créer un journal ne consiste pas seulement à écrire des articles, à effectuer une mise en

La couleur c'est beau. Mais, problème : comment dupliquer ce fanzine ?

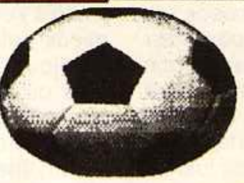
Sports et Spéctacles



Coupe Davis: Interview de H. Noah.

Après s'etre fait later la tronche à San Diego H. Noah nous a accordé une interview. En voici les grandes lignes et les moments forts
E.S. Alors Henri ça va ? Est-ce que tu t'étais suffisament dopé pour ce match ?
H.N. Ce matin, après mon gros Quick et mes asteroides anabolisantes; j'étais en forme.
E.S. En forme de quoi ?
H.N. Autre question svp
E.S. Ne trouvez-vous pas que vous etes vraiment nul? Pourquoi ?
H.N. Je me pose, moi meme encore des questions.
E.S. Henri, pourquoi le monde ?
H.N. A vrai dire, OUI. G.M.

Tapie: l'OM, le vrai.



B. Tapie a encore fait des siennes en voulant faire jouer Tigana (un noir) dans son équipe et la FFF (Fed du Foutoir Français) le lui a refusé. Tigana a déclaré: "C'est ca''ement vache là dit donc pat'on !" F.G.



GP d'Australie: Sarron 3ème

C'est Sarron qu'a fait 3ème au GP d'Australie le week-end dernier. Il est balaise et c'est passé sur canal +. Moi j'l'ai vu mais codé alors j'ai pas tout compris. Je sais que c'est chnchvchn qui a gagné. En fait j'ai réalisé après que c'était codé alors je sais pas qui c'est qu'a gagné. Alors je pose une une question: "C'est qui qu'a gagné ?". Passque y'en a marre passque le dirlo y veut pas me payer Canal+ G.M.

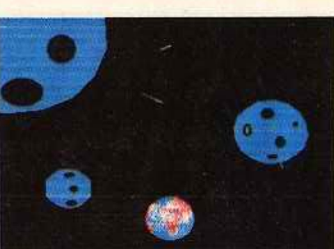
Pote 50: Charles vs Vanessa.



Non ce n'est pas Charles et Diana mais Charles et Vanessa. En effet Vanessa se lance dans le cinema alors qu'Aznavour se lance dans l'aide humanitaire. Résultat: Vanessa, désésperée foire dans le cinema (c'est trés lache) et Aznavour est number one au pote 50.
Et voici le dernier classement annuel du pote 50:
1°- Aznavour: "Arménie"
2°- Enrico Macias: "J'ai marché dans la mer de Tunis"
3°- David et Jonathan: "Qu'est-ce que tu vends pour les vacances"
4°- Harlem Désir: "touche pas à mon top"
5°- Johnny H.: "Que ouais, que je me demande que je t'aime"
F.G.

Page 3

Actualité



Phobos: le monde a vibré.

Dans la semaine du 7 avril le monde scientifique a vibré à la découverte d'une mystérieuse ombre sur Mars (la planète).
Plusieurs hypothèses ont été émises:
* Serait-ce une manifestation extra-terrestre ?
* Les vestiges d'une civilisation passée ?
* Une rivière sous-terrainé ?
Plus de 380 chaines de télévision étaient présentes et plus de 30 000 journalistes ainsi que 5632 scientiques étaient là aussi.
Il s'averra en fait que cette mysterieuse ombre n'était en fait que la propre ombre de la sonde Phobos ! G.M.

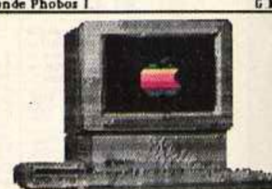
SIDA:le concombre de Rika.

Alors qué je vous conseille aujourd'hui lé concombre qué il fait furrreur. Sé lé concombre qué il guérrit dé tout meme dé lé SIDA. Alors vous prénez lé concombre par la racine et vous lé enfoncez dans lé narrines. Puis vous allumez les racines et vous fumez lé concombre qué il est très bon si vous lé faites sécher 2 ou 3 mois Il lé va toué la celloule qué elle est attaquée par lé SIDA.



Mais attention cette opération est déconseillée à lé enfants dé moins dé 3 mois. Attention ceci est un médicament, veuillez démander conseil à votre médécin. G.M.





Apple II:GS èyè; yeah.

Depuis longtemps, l'Apple II GS est dans l'ombre (mais non!! pas celle de Phobos) Mais, désormais, le GS bénéficie du G.SOS (systeme OS) capable de lire et d'ecrire, des disquettes MS/Dos et Mac bien sur. C'est une véritable révolution qui fetera son bicentenaire dans environ deux cents ans. F.G.

Dernière minute: des calculs extremement poussés ont démontré que si l'on est attaqué en pleine brousse par un éléphant furieux et si l'on ne possède pour se défendre qu'un simple coupe-coupe, on a une chance sur 3000 milliards pour que les chocs répétés de la lame du coupe-coupe sur les défenses de l'éléphant sculptent deux rangées de jolis petits éléphants d'ivoire se tenant par la queue. Naturellement, si l'on est attaqué par deux éléphants, les chances sont multipliées par deux.
F.G.

Page 4

Anno Primo
Numero Uno

Aprile 1989

Pubblicazione
non in commercio

MATERIALI

PER UN PROGETTO DIDATTICO

Dir.: C. Cabras - r.te du Pavement 16, 1018 Lausanne (CH) - Redazione: C. Cabras, D. Panzieri, B. Panico, N. Blatti.

LEGENDA

Avere il primo numero d'un giornale fra le mani è sempre occasione d'emozione e di sospetto.

Lo si rigira. Gli si da' un'occhiata da lontano, come si fa per i quadri, per valutarne l'impatto visivo. Lo si sfoglia spulciandolo minuziosamente, fermandosi su tutte le notizie tecniche (chi l'ha fatto, dove, perché; a chi verrà distribuito, in quante copie, a quale costo). Forse è anche una delle poche occasioni in cui se ne legge l'editoriale.

Si cerca insomma, ancora prima di controllarne i contenuti, di coglierne l'intimità, di poterne accedere all'architettura interna. Tutto questo per trovare la chiave segreta, custodita nelle stanze piu' recondite della piramide (come succede in tanti giochi d'avventura) con la quale aprire la porta del mistero, quella che ci farà sapere chi ha voluto condurci in questa storia e con quali scopi. Cosi' potremo, finalmente, tacitare i nostri sospetti e decidere se val la pena o no continuare nel gioco.

Ed è appunto a questo piccolo gioco di segreti e di scoperte che ci vogliamo piegare cercando di fornirvi qui alcune di quelle informazioni fondamentali che vi permetteranno di percorrere il labirinto senza il continuo assillo di potervi trovare, a vostra insaputa, in un trabocchetto piuttosto che in un viaggio di scoperta, in un 'cul de sac' piuttosto che nei meandri creativi di una biblioteca.

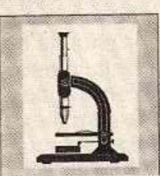
MATERIALI non è un giornale in commercio, quindi la sua esistenza non dipende dalla sua vendita né dalla quantità di inserti pubblicitari che riesce a introdurre nelle sue pagine. Non è un giornale di un partito o di un sindacato o di una corrente d'opinioni espressa da una redazione e pilotata da un proprietario, non vuole quindi convincere nessuno, di niente, se non dell'utilità della sua esistenza come strumento di collegamento e soprattutto di scambio d'informazioni tra gli insegnanti operanti nei Corsi di Lingua e Cultura Italiana della Circoscrizione Consolare di Losanna.

La sua confezione viene garantita dai suoi stessi lettori, gli insegnanti, che, se vorranno, potranno vedersi pubblicato il frutto della loro esperienza, della loro ricerca, delle loro intuizioni didattiche.

Scopo del giornale è quello di diventare uno strumento di lavoro per tutti coloro che operano nei Corsi, un sussidio da affiancare all'uso dei libri di testo, spesso troppo difficili e lontani dalla nostra realtà.

Riuscire nell'impresa non è semplice, mille piccole forze e circostanze e fortune devono concorrervi e non sempre tutto ciò può essere previsto e programmato. L'unica cosa che tutti (ma proprio tutti, quindi non solo gli insegnanti medi, e non solo quelli della Circoscrizione di Losanna, visto che il giornale non è uno steccato, ma un luogo d'incontro) possono fare per dare comunque il nostro contributo alla buona riuscita di questa piccola avventura è quella di tirar fuori dai nostri cassetti o dai nostri quaderni o dalla nostra testa le idee, le esperienze e le proposte didattiche che abbiamo sperimentato e maturato in tanti anni di servizio e metterle a disposizione di tutti attraverso questo strumento, questa raccolta di MATERIALI.

(C. Cabras)



L'osservazione e la riflessione sono le due leggi fondamentali della conoscenza. (Anonimo)

SOMMARIO

HARDWARE Atari mega ST4 Disque dur SH205 - Laser QMS-PS 810 - Scanner [illegible]
SOFTWARE Publishing Partner 1.01 - Plus Point ST



Una persona che insegni puo' facilmente diventare ostinata perché fa il mestiere di uno che ha sempre ragione. (Montesquieu)

MATERIALI - aprile 1989 - numero 1

scheda didattica — a cura di D. Panzieri

EROS RAMAZZOTTI A LOSANNA

un'occasione didattica

Finite le vacanze di Natale, nei Corsi di Lingua e' Cultura Italiana di Losanna e dintorni, s'è cominciato a sentir parlare sempre piu' spesso di un avvenimento che, almeno in apparenza, sembrava del tutto estraneo alla consueta attività didattica. Si trattava del noto concerto di Eros Ramazzotti, giovane star della canzone italiana, che si sarebbe tenuto al Palais de Beaulieu di Losanna il 27 gennaio 1988.

Di fronte ai ripetuti canticchiamenti in classe, alle continue discussioni sul concerto, sulla possibilità di ottenere i posti, alle polemiche sul caro biglietti e sull'atteggiamento piu' o meno comprensivo dei genitori l'insegnante poteva tenere diversi atteggiamenti: cercare di raffreddare i bollenti spiriti dei ragazzi, fare finta di interessarsi della cosa tanto per dare un'idea di modernità e spirito giovanile, oppure, come s'è tentato di fare, documentarsi per vedere se, nel personaggio Ramazzotti, nelle sue canzoni, nei suoi messaggi, non ci fosse stimolo e interesse sufficiente per costruire un lavoro didattico.

Raccogliere materiale su Ramazzotti è stata una delle cose piu' semplici, è bastato infatti rivolgersi direttamente agli alunni per ottenere sia un nastro con le sue piu' recenti produzioni sia un testo, da lui stesso firmato, intitolato "In certi momenti", uscito in concomitanza del suo ultimo LP, che rende conto della sua carriera di cantautore.

"Uno di noi"

Pur non essendo grandi esperti musicali, ci sembra di poter collocare la recente produzione di Ramazzotti nella sfera del cosiddetto "rock soft" di interpretazione italiana con una forte base melodica.

Il contenuto dei suoi testi è semplice e diretto, riguarda temi quali l'amicizia, l'amore (felice o contrastato), il difficile rapporto fra genitori e figli con le sue difficoltà comunicative: insomma una carrellata sui temi della realtà giovanile vista dall'interno, da "Uno di noi", come dice il titolo di una delle sue canzoni piu' amate.

Non manca fra i suoi testi uno sguardo al sociale: ecco allora la paura nucleare, la diffusione della droga, e le sue conseguenze distruttive ("Cose che ho visto") e perfino la donazione degli organi ("Occhi di speranza").

Certo queste tematiche sono trattate in modo generico, ingenuo e, ai nostri occhi di adulti smaliziati, banale, tuttavia non si deve sottovalutare l'impatto comunicativo con la giovane platea a cui sono rivolte dato dalla loro immediatezza e dalla loro anima non violenta che li rende per noi interessanti.

Anche dal punto vista linguistico bisogna ammettere che l'italiano delle canzoni di Ramazzotti è pulito, sintatticamente corretto (congiuntivi al posto giusto) e reso vivace dall'uso frequente di espressioni idiomatiche e figurate.

"Ciao pa'"

Visto che i contenuti non mancavano è stato facile decidere di avviare un'attività didattica sul fenomeno Ramazzotti.

L'attività è consistita, in un primo tempo, nella lettura critica della sua biografia e delle sue intenzioni di autore. In seguito si è passati all'analisi di una canzone secondo noi particolarmente significativa ("Ciao pa'") che è stata ascoltata in classe e la cui piena comprensione ha permesso una produzione personale (una composizione) che ne ha ripreso le tematiche.

pagina 2

Materiali : *une maquette de bon goût.*

HACKERS *Voice*

"Le Journal qui Dérange"

Mai 1989 — © Jérôme LIGERE — Numéro 1

EDITO

L'excellente initiative de Tilt de faire un concours PAO va permettre à ses lecteurs de s'exprimer pleinement... et de montrer leur créativité !

Souhaitons que cette expérience se renouvelle dans l'avenir.

J'espère que la verve truculente d'Hackers Voice retiendra l'attention du jury.

En attendant, bonne chance à mes concurrents et que le meilleur gagne !

SOMMAIRE

Directeur de la Publication :
Jérôme LIGERE
17 rue de la Félicité
75017 PARIS

Rédacteur en chef :
Jérôme LIGERE

Ont collaboré à ce numéro :
STINGER / TCOM
TS GARP / CSC
MASTER FUNX
HOBBIT / FLT (dessin)
LONE / YANKEES (dessin)

Hackers Voice est réalisé sur Macintosh SE avec le logiciel Ragtime 2 et imprimé sur l'imprimante Laserwriter NT.

CRACK OR NOT CRACK, THAT IS THE QUESTION

L'APP (Agence pour la Protection des Programmes) devrait plutôt ouvrir un débat entre les professionnels de la micro-informatique familiale (éditeurs, journalistes...) et les pirates, au lieu d'arrêter les groupes pirates qui sont remplacés immédiatement par d'autres.

Effectivement, le marché pirate sur Amiga, par exemple, a considérablement baissé après l'interpellation des meilleurs groupes français (Ackerlight, Megaforce, RDAP...), mais le temps des vaches maigres (question news Amiga) n'a pas duré plus de 2 mois. Le piratage français s'est remis presque au niveau, et la diffusion des cracks est plus intense que jamais.

Mais il faut bien avouer que les cracks français ne sont plus ce qu'ils étaient...

Désormais, les nouveautés Amiga proviennent essentiellement de l'étranger et cela n'arrange évidemment pas les affaires des éditeurs.

Editeurs, inspecteurs de l'APP, si vous voulez tous nous avoir, c'est pas avec vos méthodes qui heureusement sont quasiment inefficaces... Car, au cas où vous ne seriez pas au courant, les jeux que vous éditez paraissent en premier en Grande-Bretagne, au Danemark, aux Pays-Bas etc. Et donc pour détruire toute la piraterie, il faudrait faire çà l'échelle de l'Europe et pas seulement la France qui est un pays bien pauvre en très bons groupes de crackers et de nouveautés.

La principale raison du piratage est la cherté des logiciels. D'accord, les éditeurs doivent amortir leurs frais de fabrication et faire du bénéfice, mais quand on voit en 89 certains logiciels de qualité quasiment nulle à un prix élevé, je dis STOP, il faut pas non plus nous prendre pour des poires...

Donc une table ronde entre les principaux intéressés permettrait à chacun d'expliquer ses motivations et conduirait peut-être à un compromis.

Stinger, a cool guy of Transcom



Hackers Voice, *la voix des pirates.*

page, etc. C'est aussi trouver un concept original qui permette de se démarquer des autres. Thierry et Enza Oudot et leur complice Joël Garnier l'on parfaitement compris. Leur publication, *Flash Sport*, est basée sur le principe d'un sport par numéro. Celui que nous avons reçu est consacré à la boxe française et propose de redécouvrir ce qui, pour certains, est un art. La place de 7e se justifie par le fait que *Flash Sport* offre une mise en page un peu trop désordonnée. Le programme utilisé (*Publishing Partner*) semble maîtrisé mais l'ensemble manque de cohérence : trop de petits modules, passage d'un corps de caractère à un autre peu discret, etc. Pour répondre à la question de l'existence de filières de formation à la P.A.O. que pose l'équipe de *Flash Sport*, rappelons que la mise en page sur ordinateur n'est qu'un outil. Le maîtriser, c'est d'abord acquérir une formation de maquettiste. Les stages du genre « apprenez tout en deux jours et demi pour la modique somme de 4 983,50 F HT seulement » ne sont que des miroirs aux alouettes ! Si vous désirez devenir maquettiste, adressez-vous au CIDJ le plus proche qui vous indiquera les filières. Autrement, si votre désir se limite à l'édition d'un fanzine, le mieux est d'étudier les véritables journaux. Quitte à les critiquer où à les plagier...

Même s'il n'a droit à aucun prix, le numéro six de notre liste reçoit une distinction particulière. Le jury lui décerne, en effet, le prix du meilleur espoir. Réalisé par une équipe de sept personnes, *le Petit Tendasque* vient de l'arrière pays niçois. Plus précisément d'un village nommé Tende situé sur la frontière franco-italienne. Malgré des moyens techniques limités (*Apple II* avec imprimante *Imagewritter* et *Newsroom*), les créateurs de ce fanzine ont su lui insuffler un rythme, une dynamique bien particuliers, grâce à la présence de diverses illustrations et à leur bonne mise en valeur mais aussi à des textes variés. Poèmes, histoires drôles, article sur le village et informations communales diver-



MATERIALI - aprile 1989 - numero 1

scheda didattica — a cura di N. Blatti

PARLARE DI SE'

Questa proposta didattica è tratta da uno schema presentato dalla collega Angela Fiasso ed è stata sviluppata autonomamente in diversi corsi. L'Unità Didattica è particolarmente indicata all'inizio dell'anno scolastico, per gli alunni che entrano per la prima volta nei corsi di livello medio. Questo perché, fra le sue caratteristiche, presenta quella di continuare un certo tipo di attività propria della scuola elementare dove coscienza di sé e conoscenza del mondo esteriore sono motivi guida del lavoro degli insegnanti. Forse anche per questo suo carattere di continuità con la scuola primaria, la proposta è sempre stata accolta favorevolmente dalle scolaresche che ne hanno subito apprezzato la semplicità e l'immediatezza.

OBIETTIVI

- Stimolare alla comunicazione (fra i ragazzi e con l'insegnante).
- Sviluppare la capacità di osservare e descrivere (se stessi, gli altri).
- Sviluppare le competenze linguistiche riguardo il corpo umano e la famiglia dei colori.
- Sviluppare determinate abilità grammaticali (plurale dei nomi, comparativi ecc...).

OBIETTIVO FUNZIONALE

Dare e chiedere informazioni sulla realtà esterna (identificare, nominare, descrivere, riferire, chiedere, correggere).

ATTIVITA'

Fase orale

a. L'insegnante si presenta dando le proprie generalità.
b. Invita gli alunni a rivolgergli delle domande e risponde.
c. presenta ed illustra materiale autentico: tessera ferroviaria, passaporto ecc...
d. domande-stimolo dell'insegnante sulla famiglia e sulla regione di provenienza.

Produzione scritta

Realizzazione da parte di ogni alunno della **Carta d'identità personale**: generalità, caratteri fisici, regione d'origine...)

Arricchimento lessicale

- Modi di dire, a partire dalle parti anatomiche del viso.
- Completamento della tavola dei colori rispetto alle qualità fisiche rilevate parlando del viso (i colori degli occhi, quelli dei capelli, della pelle...).
- Uso degli aggettivi in contesti diversi (colore vivace...bambino vivace).
- Analisi del valore semantico dei colori (romanzo rosa, giallo...).
- Uso figurato dei colori (vedere nero...).

Produzione scritta

- Una lettera per descrivere la classe;
- L'identikit d'una persona della famiglia.

Osservazioni grammaticali

- Plurale dei nomi e degli aggettivi. loro concordanze.
- Uso dei comparativi e dei superlativi (Carlo è più alto di Maria, ma è meno alto di Luca).

CARTA D'IDENTITA'

Cognome / Nome / Nato il / CONNOTATI / Statura / Capelli / Occhi / Segni particolari / Cittadinanza / Residenza / Via / Stato civile / Professione / Rilasciata a / Il / IL SINDACO / FIRMA DEL TITOLARE

pagina 3

MATERIALI - aprile 1989 - numero 1

speciale scuola elementare

L'ORIGINE DELLE STORIE

(di Bruna Panico)

Parlando delle storie con i piccoli della V elementare del Corso di Italiano di Renens, è nata una curiosità: dove nascono le storie popolari, chi le racconta e le fa diventare tradizione per generazioni e generazioni, come riescono a diventare patrimonio di un intero popolo?

I bambini hanno subito pensato agli scrittori, ma senza molta convinzione e, non contenti di una risposta tanto facile, hanno continuato a discutere, discretamente pilotati dall'insegnante.

Finalmente qualcuno ha parlato di ninne nanne, proverbi e modi di dire. L'ipotesi è piaciuta subito a tutti e, tirato fuori qualche libro che si trovava "per caso" nella borsa magica della maestra, si è cominciato a lavorare intorno a questo tema.

Il risultato, l'avete sotto gli occhi, è una piccola antologia di ninne nanne popolari, scritte in dialetto, che ogni ragazzo ha trascritto in bella copia e simpaticamente illustrato.

Particolarmente interessante in questo lavoro è stato il contatto che i bambini hanno stabilito con i diversi dialetti delle regioni d'origine, ritrovando così nel Corso un pezzetto di quell'Italia estiva e dialettale che incontrano durante le vacanze.

I bambini della V elementare del Corso di Italiano di Renens si chiamano: Loredana, Romina, Sara, Sandra, Rossana, Leonardo, Giuseppe I, Giuseppe II Fabio, Vincenzo, Antonio, Cristian, Paolo, Michele, Giovanni. Purtroppo, per esigenze di spazio, non siamo in grado di pubblicare le ricerche di tutti.

A donna / garrula / ... in bocca. / L'acque / va lu mare. / Pitzinos / e puddas / ... / Cu paga avanti / mancia pisci fitenti

I PROVERBI
di Michele Delogu

NINNA NANNA CALABRESE
(di Loredana Gargano)

O vieni, sonnu,
e vieni all'ura bona
là 'n pardisu
si canta e si sona.

NINNA NANNA EMILIANA
(di Paolo Pavesi)

Fa' la nana, é mi babèn
bien e ros e rizulèn
fa' la nana, fiol d'un fior
el babèn l'è d'è Signor
fa la nana, fa la nana
è babèn d'la su mama.

NINNA NANNA MARCHIGIANA
(di Sandra)

Fatte la nonna se te la vus' fa'
ru letto te l'ho fatto di viole
ru mattarazzo di fiori d'aprile
le lenzorette arricamate d'ore.

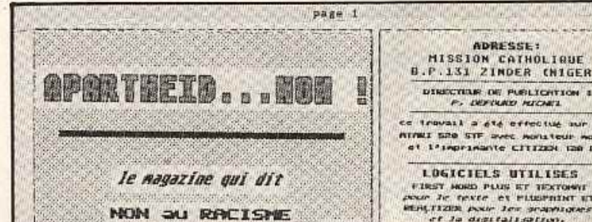
pagina 4

ses sont présents à l'appel. Les sujets abordés concernent spécifiquement la région de Tende d'où un nombre limité de lecteurs potentiels. Mais, cette publication est sur la bonne voie. Jérôme Donaldi, dont la fibre tendasque est particulièrement célèbre, a d'ailleurs décidé de s'abonner sur le champ.

LES VAINQUEURS

Sonnez trompettes, roulez tambours : voici donc les vainqueurs du concours P.A.O. organisé par *Tilt*. En cinquième position, *Télé Doigts d'pied* permet à ses créateurs de gagner un photocopieur personnel. Il s'adjuge, de plus, un prix spécial du jury en tant que meilleur espoir de la compétition.
Première remarque : ce journal est véritablement réalisé dans les règle de l'art. A l'instigation de leur instituteur, les élèves de CE1 et CE2 de l'école élémentaire de Haudivilliers dans l'Oise intègrent totalement la réalisation de ce journal dans leur emploi du temps. Dessins et photos sont réalisés le mardi de neuf heures trente à onze heures. Le montage s'effectue le vendredi de quatorze à quinze heures trente. Bref, *Télé doigt d'pied* est conçu pendant les heures de classe. Une initiative intéressante qui a séduit le jury. Encore bravo et bon courage pour l'année prochaine !
Classé quatrième, *Apartheid... NON !* nous vient de très loin. Plus précisément de la Mission catholique de Zinder au Niger (Afrique). Ce journal prend fait et cause contre la ségrégation sévissant notamment en Afrique du Sud. Articles de fond sur l'apartheid, nouvelles de leaders noirs incarcérés pour leurs idées politiques sont ici proposés. Réalisé sur un *Atari 520 ST* à l'aide de divers programmes, il propose une mise en page correcte et fait appel aux imges digitalisées. Tout cela cache toutefois les conditions difficiles dans lesquelles le journal est né. Comme le dit Michel Defourd (directeur de la publication), « ce qui ne se voit pas, dans notre petit essai, ce sont les quatorze coupures de courant qui sont venues l'interrompre, les deux tempêtes de sable (c'est fré-

page 1



ADRESSE:
MISSION CATHOLIQUE
B.P.131 ZINDER (NIGER)

DIRECTEUR DE PUBLICATION : P. DEFOURD MICHEL

ce travail a été effectué sur un ATARI 520 STF avec moniteur mono et l'imprimante CITIZEN 120 D

LOGICIELS UTILISES
FIRST WORD PLUS et TEXTOMAT pour le texte et FLEXPRINT et REALIZER pour les graphiques et la digitalisation.

EDITORIAL...

S'il est un sujet brûlant de nos jours, c'est bien celui de l'APARTHEID en Afrique du Sud. Il n'est pas de pays en ce monde qui ne condamne ce système inique et abject qui a institutionnalisé le racisme comme base de son organisation et moyen de gouvernement. Ainsi, une minorité ethnique (les Blancs ne constituent que 15 % de la population totale) s'est appropriée tout le pouvoir et la presque totalité des richesses nationales. Pire encore, ils ont fait le projet que toute personne de couleur devra s'inscrire dans un des états fantoches qu'ils ont créés dans les zones les plus pauvres du pays. Devenus soi-disant indépendants, ces "bantoustans" sont en même temps des terres de misère et des réserves de main d'oeuvre à bon marché. Enfin, du même coup, ils permettent aux Blancs de déclarer toute personne de couleur étrangère dans son propre pays. Ce modeste journal s'est fixé comme but d'informer les gens sur ce sujet, de la façon la plus objective possible et cela en puisant nos sources à partir de documents et de témoignages en provenance d'Afrique du Sud elle-même. Nous espérons également conduire des campagnes de sensibilisation afin que ce problème qui peut nous paraître lointain nous invite à lutter contre toute forme de ségrégation quelle qu'elle soit.

DEFOURD MICHEL

DERNIERE MINUTE

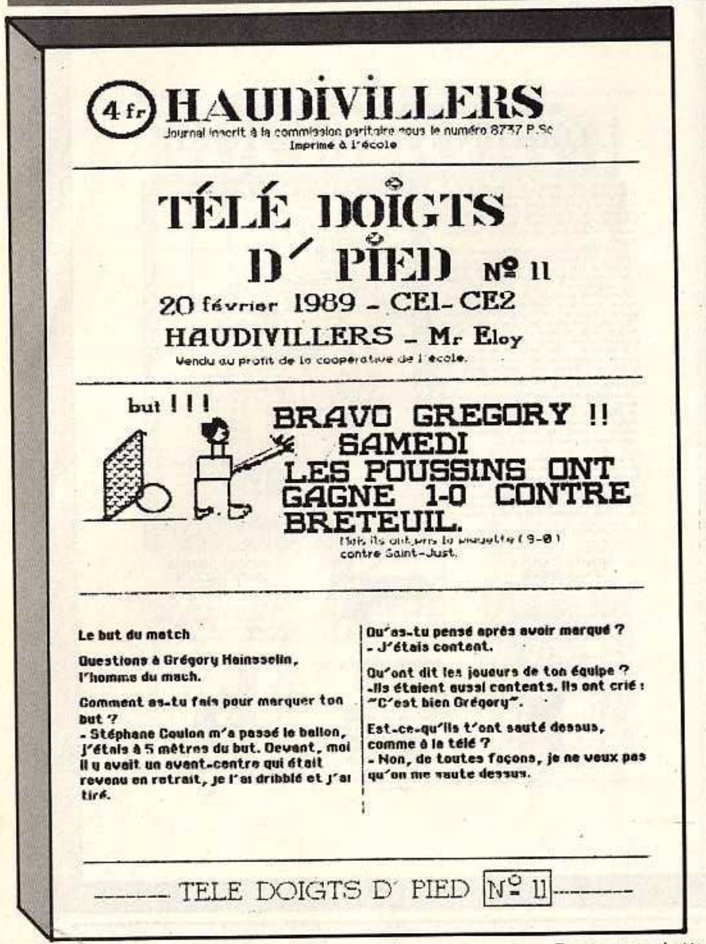
Les autorités de Prétoria, inquiètes de la santé du vieux leader NELSON MANDELA ont laissé croire à sa libération prochaine. Elles ne veulent en aucun cas faire de lui un martyr à la cause de la libération des Noirs d'Afrique du Sud. Par ailleurs, les nombreuses interventions de grandes personnalités internationales ont aussi été à l'origine de cette déclaration. En fait, il semble maintenant certain que Mandela ne sera pas libéré, mais simplement transféré dans une résidence surveillée. Il y sera sans doute mieux traité qu'au pénitencier de Rhodes Island où, faut-il le rappeler, il a passé plus de vingt ans de sa vie. Dans sa nouvelle résidence, sans doute pourra-t-il recevoir davantage de visites, mais, il ne sera toujours pas libre de ses mouvements. La condition principale mise par les autorités pour sa libération totale est, rappelons-le, un engagement de sa part à ne plus faire d'activités politique, ce qui est évidemment impossible.


SOMMAIRE

EDITORIAL (par MICHEL DEFOURD)-informations "dernière minute" ....PAGE 1
L'APARTHEID, système scélérat (par NICOLAS AYOUBA MARTIN) ....PAGE 2
BANTOUSTAN & TOWNSHIPS, les deux piliers de l'apartheid (par PATRICE JEAN) ....PAGE 2
Trois grandes figures de la résistance à l'apartheid MANDELA, BIKO & D.TUTU......PAGE 3
LA CHARTE DE LA LIBERTE ....PAGE 4



Apartheid... Non ! *vient du Niger.*



4 fr HAUDIVILLERS

Journal inscrit à la commission paritaire sous le numéro 8737 P.Sc
Imprimé à l'école

TÉLÉ DOIGTS D' PIED Nº 11

20 février 1989 - CE1- CE2

HAUDIVILLERS - Mr Eloy

Vendu au profit de la coopérative de l'école.

BRAVO GREGORY !! SAMEDI LES POUSSINS ONT GAGNE 1-0 CONTRE BRETEUIL.

Mais ils ont pris la piquette (9-0) contre Saint-Just.

Le but du match

Questions à Grégory Hainsselin, l'homme du mach.

Comment as-tu fais pour marquer ton but ?
- Stéphane Coulon m'a passé le ballon, j'étais à 5 mètres du but. Devant, moi il y avait un avant-centre qui était revenu en retrait, je l'ai dribblé et j'ai tiré.

Qu'as-tu pensé après avoir marqué ?
- J'étais content.

Qu'ont dit les joueurs de ton équipe ?
-Ils étaient aussi contents. Ils ont crié : "C'est bien Grégory".

Est-ce-qu'ils t'ont sauté dessus, comme à la télé ?
- Non, de toutes façons, je ne veux pas qu'on me saute dessus.

TELE DOIGTS D' PIED Nº 11

***Prix spécial pour* Télé Doigts d'pied...**

quent au Sahel), les criquets et les moustiques, mais surtout les quarante-trois degrés qu'il faisait à l'intérieur ». Belle preuve de ténacité ! Avouez qu'ils n'ont pas volé leur photocopieur.

Tout savoir sur le piratage, est-ce possible ? Oui, grâce à *Hackers Voice* situé sur la troisième marche du podium. Mise en page simple mais efficace (*Macintosh* oblige), illustrations peu nombreuses mais bien choisies, polices de caractères très lisibles (impression laser) : techniquement ce journal est pratiquement un sans faute. Il offre deux articles sur le piratage, des hit-parades (TV, Radio FM, journaux d'informatique) et fait le point sur divers mouvements musicaux. Nul doute que les lecteurs apprécieront ce fanzine.

En seconde position, *Materiali* nous vient de Suisse. De nationalité italienne, Cristino Cabria, son créateur, travaille au consulat général d'Italie de Lausanne. Il donne des cours de langue et de civilisation italienne aux fils d'immigrés italiens. Le but de *Materiali* est de diffuser des expériences scolaires réalisées dans ce cadre. Dans une lettre qu'il nous a fait parvenir, Cristino Cabria espère « que la question langue ne sera pas un obstacle pour la participation au concours P.A.O. Pensez ouvert, visez l'Europe unie, allez... même un "Rital" peut être écouté ».

Il me semble qu'il a surtout été entendu par un jury très sensible à la qualité du travail réalisé. La maquette rappelle celle de l'Encyclopedia Universalis : elle est très classique et de bon ton. A la limite trop classique. Côté technique, soulignons que la mise en page a été réalisée sur un *Atari Mega ST 4* à l'aide de *Publishing Partner* et que l'impression est issue d'une imprimante Laser... *QMS* ! Il s'agit d'un très beau travail. Pour ceux qui ne parlent pas italien, sa portée sera un peu limitée mais l'ensemble vaut bien un mini photocopieur !

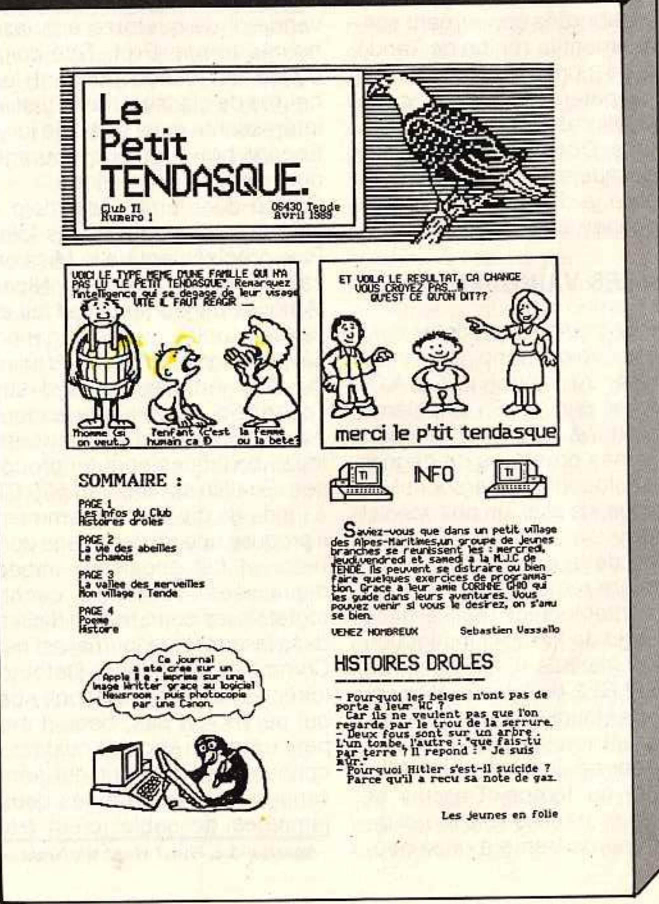
LE GRAND GAGNANT...

C'est au doux nom de *l'Escroc des savanes* que répond le vainqueur de notre concours de mise en page. Issu de l'imagination démoniaquement corrosive de Fabien Garnier et Gilles Malandain, il se présente comme un journal humoristique et satirique. Traitant divers domaines (politique, économie, sports, spectacles, etc.), il propose au lecteur environ un éclat de rire par phrase. Le style peut déplaire mais il n'est en tout cas pas renié par Acidric Briztou. Entièrement réalisé à l'aide d'un *Apple II GS*, il est le seul à jouer la carte de la couleur. *L'Escroc des savanes* est donc dès le début très accrocheur. La maquette est simple, basée sur des modules. Notez que celle-ci a été effectuée à l'aide du programme *VS/Draw* qui n'est pas à l'origine prévu pour la mise en page ! Mêlant adroitement présentation et sensationalisme, *l'Escroc des savanes* montre qu'avec beaucoup de ténacité on arrive à faire bien des choses. Un regret toutefois : l'impression en couleurs pose le problème de la reproduction. Les photocopies couleurs restent relativement coûteuses. Est-ce pour cette raison que le prix de cet estimable fanzine est à débattre ? En tout cas, j'en connais qui vont être content de recevoir une imprimante La ser... Pour en terminer, les gagnants seront directement contactés par *Tilt* pour être avisés de la manière dont ils recevront leurs lots. Les autres peuvent, s'ils le désirent, prendre contact directement avec la rédaction du journal pour des conseils plus précis en ce qui concerne leur travail.

EN CONCLUSION

Que retenir de ce concours ? Le haut niveau des publications et, le nombre important de participants. Nous avons favorisé l'avènement d'un certain nombre de fanzines. Nous espérons qu'ils dureront et s'amélioreront au fil du temps. Nos compliments aux dix sélectionnés, nos encouragements aux autres ; certains seront déçus, c'est la règle du jeu. Nous remercions également les membres du jury pour l'accueil qu'ils ont réservé à cette initiative. Enfin rappelons qu'un journal, quel qu'il soit, ne peut vivre sans lecteurs. A vous de jouer : écrivez, contactez les fanzines, devenez leur correspondant, bref, permettez-leur de vivre.

***...et* Le Petit Tendasque.**



Le Petit TENDASQUE.

Club TI
Numero 1

06430 Tende
Avril 1989

SOMMAIRE :

PAGE 1
Les Infos du Club
Histoires droles

PAGE 2
La vie des abeilles
Le chamois

PAGE 3
La vallee des merveilles
Mon village , Tende

PAGE 4
Poeme
Histoire

INFO

Saviez-vous que dans un petit village des Alpes-Maritimes, un groupe de Jeunes branches se reunissent les : mercredi, jeudi, vendredi et samedi a la M.J.C de TENDE. Ils peuvent se distraire ou bien faire quelques exercices de programmation. Grace a leur amie CORINNE GHIO qui les guide dans leurs aventures. Vous pouvez venir si vous le desirez, on s'amuse bien.

VENEZ NOMBREUX Sebastien Vassallo

HISTOIRES DROLES

- Pourquoi les belges n'ont pas de porte a leur WC ?
Car ils ne veulent pas que l'on regarde par le trou de la serrure.
- Deux fous sont sur un arbre . L'un tombe, l'autre : "que fais-tu par terre ? Il repond : " Je suis mur."
- Pourquoi Hitler s'est-il suicide ?
Parce qu'il a recu sa note de gaz.

Les jeunes en folie

Liste des journaux reçus

Ali-gator

Dédié aux *Amstrad CPC*, ce journal est avant tout destiné aux amateurs de programmation. On y trouve parfois quelques pokes mais la mise en page fait brouillon !

Claude Le Moullec, 83, rue Joliot-Curie, 22420 Plouaret.

L'Amiga enchaîné

Un article de fond sur les relations entre Commodore et la presse, des tests de jeux et de programmes : le cocktail est très réussi. La présentation moins...

Christophe Millet, 4, rue des Chaperottes, 90300 Lachapelle-s/s-chaux.

Amstrad Games

Tests de jeux, bidouilles, et initiation à *Discology* sont les articles proposés. Ça se tient et la maquette s'avère prometteuse. Encore un effort !

Laurent David, 48, allée Georges-Alain, 76620 Le Havre.

(4) Apartheid... Non !

Venu de loin, ce fanzine réalisé sur *ST* s'avère très convaincant. D'autant plus qu'il n'hésite pas à prendre position contre l'apartheid.

Mission Catholique/M. Defourd, B.P. 131, Zinder, Niger.

L'Atariste

Edito, reportage sur un salon, infos diverses et trucs pratiques laissent les amateurs de jeux sur leur faim. Les autres seront comblés par la présentation agréable.

Club Verbier, P/Jean-Michel Gard, 1936 Verbier - Suisse.

BE'ST Contact

Que dire si ce n'est que *BE'ST Contact* ressemble tout à fait à un véritable journal. Un travail dont certains « pros » pourraient bien s'inspirer...

Etienne Deschamps, 6, rue Myrha, 75018 Paris.

Caïman

Fanzine dans le plus pur style, *Caïman* s'intéresse aux *CPC* et propose concours, aide, tests de jeux et quelques infos. Pas mal du tout...

J.L. Dié/Caïman,239, avenue du Vignau,40000 Mont-de-Marsan.

Le Chaînon manquant

Guerre au Liban, Charles Baudelaire, interview d'un passionné d'automobiles, critique de la télé : Fabienne a compris que P.A.O. n'est pas seulement synonyme de micro !

Fabienne Mauguit,16, rue Léon-Simon, 52200 Andenne - Belgique.

Crazy Croc

Trucs et astuces pour divers jeux, routines en assembleur sont au menu. Ajoutez à ceci une présentation de qualité et vous obtenez un très bon exemple de Fanzine sur *CPC*.

Gérard Lamotte, Préty, 1290 Cuisery.

Croco Dingo

Mise en page brouillone, pagination limitée et caractères peu lisibles rendent ce fanzine peu attrayant. C'est regrettable surtout lorsque l'on sait qu'il propose des bidouilles hard.

Stéphane Fachinetti, Carpete Sud, 47200 Marmande.

L'Echo des crocos

Classique dans le genre, *l'Echo des crocos* souffre cependant d'un petit manque d'originalité. Ce fanzine propose désormais des concours.

Olivier Martinerie, 9, avenue des Tilleuls, 92290 Chatenay-Malabry.

(1) L'Escroc des savanes

Une bonne dose d'humour corrosif, une mise en page accrocheuse, un soupçon de scandale fabriqué : ne manquez pas *l'Escroc des savanes*.

Fabien Garnier, 34, rue Frémicourt, 75015 Paris.

Espace temps

Les extra-terrestres existent-ils ? La bionique, c'est quoi ? Tout savoir sur les amulettes et le tarot. Un fanzine un peu en marge et correctement réalisé. A voir !

Christophe Santamaria, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille.

Un Faux

Faire un journal satirique n'est pas une mince affaire... On sent ici un début d'inspiration mais elle ne se concrétise que difficilement. Comme on dit : « y'a du boulot coco ! ».

Daniel Meunier, 35, avenue Antoine-Millan, 01600 Trévoux.

(7) Flash Sport

Ce dernier est basé sur un concept : chaque numéro est entièrement consacré à un sport (le premier parle de la boxe française). De plus, la réalisation est très correcte. A lire...

Oudot Thierry, 7, rue Bloch, 25000 Besançon.

La Gazette de la SMI

Edité par la section micro de l'ASCAN, ce fanzine est techniquement passable. Le contenu n'est cependant pas à la hauteur. Attendons les prochains numéros pour voir.

J.-P. Couraudon, 6, rue de Bretagne, 78140 Vélizy.

(3) Hackers Voice

Vous voulez tout savoir sur le piratage ? Alors lisez ce fanzine : il sait de quoi il parle.

Jérôme Ligere, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris,

Hard and Soft

Une simple page, deux articles sur des lendemains utopiques, *Hard and Soft* n'est qu'un coup d'essai.

Régis Wergifosse, 88, rue de Dison, 4800 Verviers - Belgique.

L'Instit déchaîné

Un zeste d'humour, des articles courts, un concours sont les principaux éléments utilisés par les instituteurs de l'école C.-Monet de Mantes-la-Jolie. Mais, ils peuvent mieux faire !

Bernard Flinois, 28, Bois-Fleuri, 27750 La Couture-Boussey.

Infor info

Dédié à l'*Apple II GS*, ce fanzine propose des infos sur les logiciels sortis pour cette machine ainsi que des news sur diverses célébrités. Et c'est en couleurs...

Steve Sebban, 50, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon.

Informatel

L'équipe de ce fanzine propose sa sélection des meilleurs jeux du mois sur diverses machines. Avis aux amateurs... Signalons tout de même la mise en page trop simpliste.

Tristan Bolmont, 9, rue du Rhône, 68100 Mulhouse.

Informatique mag

Traitant principalement de l'*Atari ST*, ce fanzine propose un article sur un virus à vendre ! Etonnant non ? Le reste manque d'originalité et la maquette est trop moyenne.

Benoît Vrancken, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.

In'News

Destiné aux possesseurs de 16/32 bits, *In'News* n° 1 propose diverses infos sur les *Mega ST1* et *PC Atari*. L'ensemble est correct mais il faut revoir la maquette.

Espace Info Club/A. Monnier, 33, rue Noël, 08000 Charleville-Mezières.

Le Journal cosmopolite

Liban, grève en Chine, visite de Yasser Arafat à Paris sont les principaux sujets abordés. L'ensemble est agréable mais la mise en page laisse à désirer. Est-ce dû à *Newsroom* ?

Vincent Jedwab Beaudemont, 90, rue d'Amsterdam, 75009 Paris.

Le Journal des écoliers

Résultats électoraux, jeux, poèmes, petites annonces et autres sont présents. Un bien beau travail réalisé dans le cadre d'une école sur *TO 8D*.

Ecole F.-Villon/Roland-Duflot. 14, rue Curillier-Douvrin, 62138 Haisnes.

Les Journalistes de Bièvres

Bien réalisé, ce fanzine propose un article sur le château de Castelnau, une initiation aux fossiles et aux rapaces, etc.

Ass. Jean Coxtet/-F.Divine, 9, rue Léon-Mignotte, 91570 Bièvres.

Le Libre penseur

Un journal critiquant tout ? Oui, ça existe... La réalisation est toutefois limite mais l'esprit est là. Si le genre vous attire.

F. Micheletti, 20, rue Calmette, 60550 Verneuil-en-Halatte.

(8) Macsimum

Classique dans sa présentation, ce fanzine dédié à *Macintosh* aborde cet ordinateur sous divers angles. Mais tout le monde peut le lire : ne serait-ce que pour la maquette !

Olivier Roux, 16, bd des Pins, les Borels, 13015 Marseille.



Magatari
On trouve dans ce janzine consacré au *ST* des tests de jeux et un dossier sur le piratage. La maquette est décevante. C'est vraiment limite.
Olivier Blanqui, 42, rue des Bondues, 59700 Marcq-en-Baroeul.

(2) Materiali
Edité en italien, *Materiali* se caractérise par la qualité de sa mise en page. A voir absolument !
Cristino Cabria, 16, route du pavement, 1018 Lausanne - Suisse.

Megamag
Imposant bulletin du club Megaland, *Megamag* propose tout ce que l'on trouve dans un véritable journal. La mise en page est artisanale mais ça passe.
Club Megaland/Didier Méance, 12, boulevard d'Igny, 91430 Igny.

Le Messager de la paix
Le titre est suffisamment évocateur, n'est-ce pas ? La mise en page est de bon niveau, l'ensemble cohérent et convaincant.
Dominique Lesbordes, 9, rue E.-Pottier, 13003 Marseille.

Micro info
Dédié aux jeux sur *PC*, ce fanzine est tout simplement insuffisant. A revoir de A à Z !
Guillaume Vaucheret, 63, avenue de l'Agent-Sarre, 92700 Colombes.

La Micro intelligente
Encore un exemple de revue de club avec tests de jeux, infos, reportages, etc. La présentation est claire mais manque un peu de lisibilité.
P. Lemitre/Club 64, 11, rue du Chemin-Neuf, 26200 Montélimar.

Micro journal
Dans ce premier numéro, on trouve une initiation à ce qu'est un ordinateur, une imprimante et autres. La mise en page est limite. Bref, c'est peu convaincant.
Garcin Fabien, 31, avenue des martyrs, 05400 Veynes.

Micro magnon
Dédié aux *Amstrad CPC* et plus précisément aux jeux, ce fanzine est tout simplement insuffisant !
Cyrille Richard, 50, rue Etienne-Marcel, 75002 Paris.

Micro onde
Plus spécifiquement destiné aux possesseurs d'*Amiga*, *Micro onde* propose des tests de jeux avec comparatif *ST*. Aïe, la guerre continue... Le niveau est satisfaisant.
Michel Jourdan, 2/136, avenue de Lille, 4020 Liège - Belgique.

Micro School
Petites annonces, concours, infos sur diverses machines : l'éclectisme est de rigueur. La maquette est cependant tristounette.
David Desquiens, 168, rue Raymond-Derain, 59700 Marcq-en-Baroeul.

News
Au programme, des trucs et astuces ainsi que des tests de jeux sur *C64* et *Amiga*. Il y a de l'idée mais il faut encore travailler.
JPH Vandeborre, 73, rue du Docteur-Calmette, 59250 Halluin.

(6) Le petit Tendasque
Venu d'un petit village de l'arrière-pays niçois, ce fanzine propose diverses informations sur la région.
Club TI, Michelle Ghio, 06430 Tende.

PC & Compatibles infos
Il y en a aussi pour les *PC* ! Beaucoup d'infos, une présentation sobre mais de qualité : c'est juste ce qu'il faut. Mais attention à ne pas s'endormir sur ses lauriers !
Vincent Levy, RN7 Charenton, 58150 Pouilly-sur-Loire.

(10) Le Petit Bavard
Pas de mystère : de l'humour, une maquette correcte sont les clefs du succès. A méditer...
Bernard Tuquet-Brouge, 7, rue de la Brie, 91220 Brétigny-sur-Orge.

La Petite Gazette
Sérieux et bien réalisé, ce fanzine manque de lisibilité (choix de la police peu judicieux). Il aborde des sujets variés comme : « que s'est-il passé en 1989 (n° 82) ? »
Patrice Bouillot, 28, rue des Felizots, 21121 Fontaine-les-Dijon.

Le Petit Journal de l'IA
L'intelligence artificielle passionne. Normal qu'elle ait son fanzine. Ce dernier doit cependant évoluer vers plus d'informations et plus de précision.
Arnaud Demesse, 20, rue de la Plaine, 75020 Paris.

(9) Point Virgule
Journal du collège d'Orbey, *Point Virgule* propose un travail rédactionnel intéressant mais est desservi par une maquette un peu contestable.
Collège d'Orbey/Club Presse, 33, Rue Lefébure, 68370 Orbey.

Prepa-Avenir
De l'école à l'entreprise : voici le sujet traité par *Prepa-Avenir*. Mise en page sobre et articles intéressants sont au rendez-vous. Un beau travail.
Xavier Ploix, 2, rue de la Butte-aux-Merles, 95130 Le Plessis-Bouchard.

La Rabouilleuse
Le journal de Dampleux propose dans son n° 1 une visite chez un artisan, un poème, un article historique sur la ville. La mise en page est cependant décevante.
La Rabouilleuse/Gérard Bailly, 02600 Dampleux, Villers-Cotterêts.

Regards
Vous désirez tout savoir sur le Parc d'Astérix ? *Regards* est fait pour vous. Notez la présence d'un article sur les conducteurs de RER et une mise en page correcte.
Regards/Patrice Cellier, 42, rue des Côtes-d'Auty, 92700 Colombes.

RTC News
Dédié à la télématique, *RTC News* propose tests de serveurs, interview de sysops, etc. Pour les amateurs du genre, c'est conseillé !
Lionel Kaplan, 5, rue Borghèse, 92200 Neuilly.

Le Schnick
Ce journal éducatif propose divers articles sérieux (1789, télématique, Paris) ainsi que des critiques de B.D. A paufiner.
H. Baudouin, 1, rue de Touraine, 67380 Lingolsheim.

Shoot'em Up News
Non, ça ne parle pas d'informatique mais d'automobiles ! Enfin, sous un angle satirique très plaisant. Dommage que la réalisation ne soit pas tout à fait au niveau.
Gilles Bihan, 29, rue George-Sand « Le Vendôme », 83000 Toulon.

La Souris Folle
Un bon début pour ce fanzine issu d'un club *C 64*, « Amiga Fans et St maniaques ». Au sommaire : les jeux de rôle, gagner au jeux publicitaires, une lettre aux lecteurs.
La Souris Folle, 13, rue Pasteur, 26200 Montelimar.

Spirou, Pacman et les autres
Un recto-verso proposant des infos sur *CPC* et sur les loisirs ainsi que quelques jeux. Une bonne idée mais mal concrétisée. La maquette est correcte.
Benjamin Trocmé, LP rue N.-Niemen, 38130 Echirolles.

ST Fans
Au sommaire de ce fanzine consacré au *ST* : tests de jeux, article sur les virus, critique de livres et infos diverses. C'est pas mal du tout et la présentation plutôt soignée.
ST Fans/Arnaud Godineau, 7, rue Don Macquereau, 49280 La Tessoualle.

The TCW Tribune
Une page recto-verso : c'est peu pour parler du *Mac*. La mise en page est passable mais les articles sont indigents. Attendons le numéro 2...
Fabrice Lourie, 9, rue Denis-Papin, 91330 Yerres.

(5) Télé doigts d'pied
Travail collectif intéressant, ce journal d'écolier possède des structures fortes. D'où un travail de qualité.
Ecole élémentaire, Gérard-d'Eloy, 60510 Haudivilliers.

Zoom Magazine
Au sommaire : un article sur les footballeurs et l'argent, une étude sur le Concorde des années 2000. C'est pauvre et la maquette est insuffisante. A revoir !
Yvan-Michel Fernandez, 31, rue des Bergères, 91940 Les Ulis.

Legend of Djel ★

AMIGA

Un scénario prometteur avec princesse, trésors, peuples opprimés à secourir, des graphismes à couper le souffle, un principe de jeu très convivial, tous les ingrédients du jeu d'aventure idéal ! Mais le mélange n'a pas pris et la sauce, pas assez épicée, manque un peu de saveur.

Tomahawk. Conception : J. Kluythmans et M. Tramis ; programmation : Inference ; graphismes : J. Kluythmans ; musique et bruitages : R. Aziomanoff.

Là où l'on devait autrefois frapper des centaines de mots sur son clavier et rechercher un vocabulaire parfois très complexe, le chevalier d'aujourd'hui manie la souris, clique des icônes, sans jamais détacher ses yeux de l'écran, sans jamais perdre en fait le fil de l'histoire. Voici tout l'intérêt de *Legend of Djel*. L'aventure est essentiellement graphique. Les écrans bien dessinés mettent en place des objets qu'il suffira de pointer pour déclencher un pouvoir. Dans son antre, le jeune sorcier Djel doit faire face à trois quêtes différentes : retrouver une princesse disparue, collecter de l'or pour conjurer la famine de son peuple et contrer une épidémie galopante. Pour ce faire, il va user de sortilèges puissants. C'est alors le scénario qui guide le joueur, un peu à la manière des livres de jeux de rôle. Le joueur n'a pas accès à de nombreux lieux en début d'aventure. Mais chacun de ses gestes ou presque fait apparaître une opportunité. Ici, il va collecter sur un tableau un bijou qu'il devra offrir plus tard. Plus loin, une chauve-souris lui permettra, pour peu qu'il l'attrape, de confectionner de l'or. Viennent enfin des combats qui brillent par leur originalité, scènes d'arcade plus stratégiques que vives ou jeu sur damier... Original et vraiment bien réalisée côté graphismes et bruitages (très belles digitalisations), cette quête risque pour-



La quête est dévoilée par les personnages.



L'un des trois buts du jeu : payer !

Emmanuel Le Coz (illustration réalisée à l'aide du logiciel *Everest* © Imaciel)



Des graphismes assez recherchés : sur de tels écrans tout se passe à la souris.



Le combat des dragons pour gagner de l'or.



Votre repaire et les statuettes.


Collecte d'un pouvoir (version ST).

tant de ne pas séduire tous les joueurs. Tout d'abord, l'aventure dirige plus le joueur qu'elle ne se laisse manier. Les pros du *Look Table* et *Use Key* risquent de ne pas apprécier se manque de liberté… Ensuite, elle met en place trop peu de graphismes. Si l'on n'avance pas assez vite dans la quête, la monotonie pointe le bout de son nez, finie l'ambiance « magique » des premiers pas ! Si l'on compare finalement *Legend of Djel* à *Kult* (*Tilt* n° 67), on s'aperçoit que pour le même type d'aventure, *Kult* est bien plus riche et captivant. Il manque au titre testé aujourd'hui la possibilité de dialogue, d'action que l'on rencontre chez *Kult*. Le climat est intéressant, le scénario prometteur… Mais que devient l'aspect ludique lorsque l'on sait qu'un tableau graphique ouvre au maximum deux actions, ne dévoile au mieux qu'un ou deux objets ? Bien sûr, les scènes d'arcade telle que le combat de dragon ajoute à l'intérêt de la partie mais que dire de la capture des chauves-souris, une épreuve soporifique et sans surprise. Inégale dans son intérêt, original mais pas assez constant dans sa « jouabilité », *Legend of Djel* ne captivera pas, à long terme, tous les amateurs de frissons (jeu et notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type	aventure icône
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Version ST

Aucune différence notable entre les deux versions 16 bits. Un seul problème, les changements de disquettes de la version *ST* sont toujours un peu contraignants.

O.H.

Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

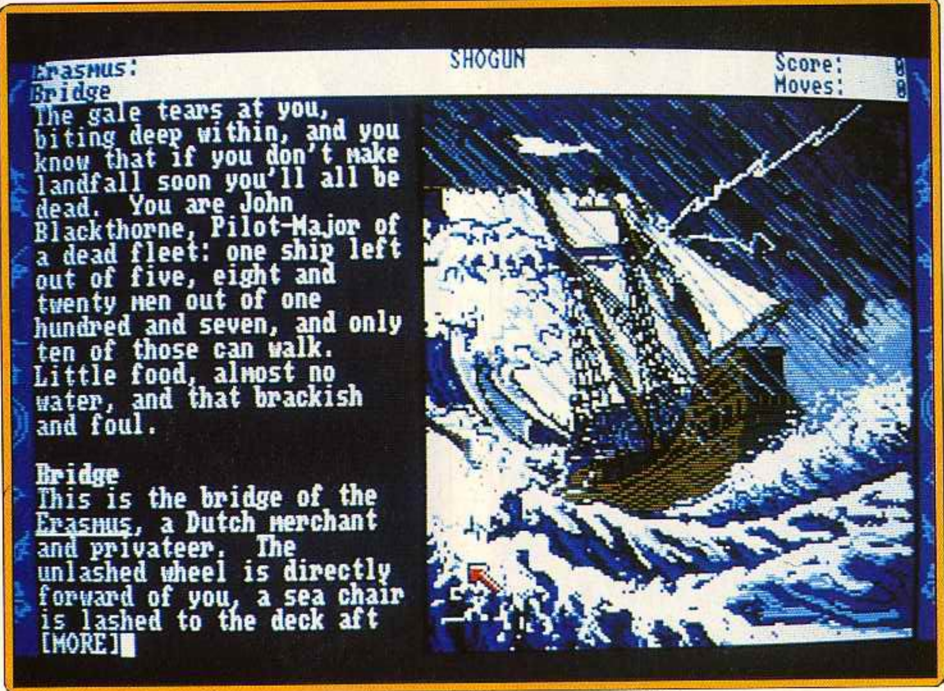


Shogun

AMIGA

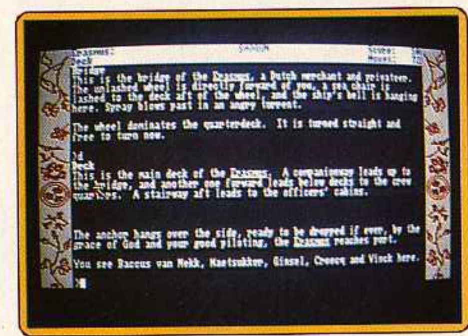
Un jeu d'aventure difficile, passionnant, avec de jolis graphismes, mais qui se déroule surtout en mode texte. Les impatients disposent d'un système d'aide progressif. Une aventure (en anglais) d'une grande richesse sur Amiga.

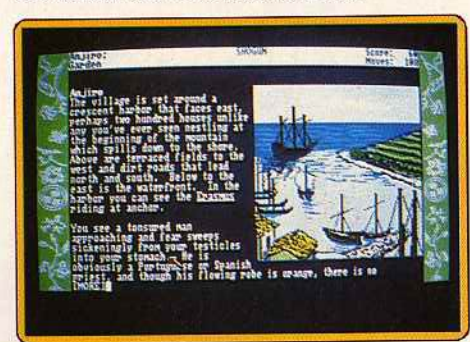
Infocom. Scénario : James Clavell. Programmation : Dave Lebling.

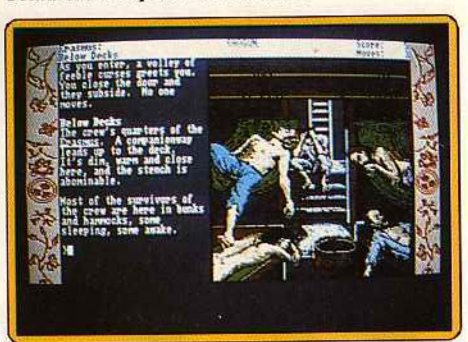


La tempête fait rage, l'équipage est malade, mais il faut sauver le navire !


La maison où vous vous éveillez.


Une aventure en mode texte (anglais).


Comment récupérer votre navire ?


Les matelots ont l'air mal en point.

Infocom, connu des amateurs pour ses jeux d'aventure particulièrement riches, mais en mode texte uniquement, inaugure une nouvelle série où d'excellents graphismes complètent l'atmosphère. Vous incarnez John Blackthorn, pilote en chef à bord du vaisseau marchand *Erasmus*.

Votre mission constiste à rejoindre le Japon et à établir une relation commerciale avec ce pays. Mais vous arrivez à un moment de l'histoire de ce pays assez difficile politiquement : deux puissances concurrentes s'affrontent en influence (et éventuellement par les armes).

A vous de maintenir un équilibre délicat, tout en prenant bien soin de respecter leurs coutumes. Il est

indispensable de bien s'imprégner de l'état d'esprit des samouraïs, en lisant par exemple la notice concernant leurs épées.
Au début de l'aventure, vous vous trouverez sur le pont de l'*Erasmus* en pleine tempête. La plupart des hommes d'équipage sont morts ou blessés et vous-même ne valez guère mieux compte tenu de votre état d'épuisement et de votre malnutrition. Il ne reste que très peu de nourriture et presque pas d'eau. Vous êtes à la barre, mais un violent coup de gîte vous en écarte, laissant le bâteau incontrôlé tourner à bâbord.
Dans un premier temps, vous devez empêcher le bâteau de sombrer avant qu'il ne rejoigne le Japon, trouver de la nourriture pour refaire un peu vos forces, secourir le capitaine malade, garder une trace des événements récents et maintenir l'équipage démoralisé en ordre et sous votre autorité. Commencez par redresser la barre. Un homme viendra prendre la relève au gouvernail, ce qui vous permettra de vous atteler aux autres tâches. Descendez jusqu'à votre cabine pour récupérer la pomme que vous aviez si soigneusement mise de côté. Hélas, elle n'y est plus ! Mais au fait, que faisait donc Jan Roper près de votre cabine ? Retrouvez-le, récupérez votre pomme et mangez-la pour reprendre quelques forces. Il est temps maintenant de consigner les derniers événements dans votre livre de bord. Celui-ci se trouve à l'abri de toute indiscrétion dans votre coffre. Mais où est donc la clé qui permet de le déverrouiller ? Chercher un peu et vous la trouverez rapidement. Rendez-vous maintenant dans la cabine du capitaine qui délire de soif et secourez-le en lui donnant de l'eau. Il n'est pas trop difficile de mettre la main sur le flacon qui en contient. Il est temps que vous vous occupiez des hommes d'équipage. Descendez jusqu'à leurs quartiers et examinez-les pour voir ce qui sont encore en état de travailler. Expédiez-les sur le pont pour remplacer les vigies épuisés et, au besoin, faites preuve d'autorité en cas de difficulté. Retournez sur le pont et reprenez le contrôle de la barre.
Vous ne tarderez pas à apercevoir la côte japonaise défendue par une ligne de récifs infranchissables au permier abord et vers laquelle votre vaisseau se dirige en droite ligne. Commencez par virer à bâbord pour maintenir votre vaisseau parallèle à la ligne des récifs. Continuez à les observer jusqu'à ce que vous aperceviez une solution de continuité. Louvoyez alors à travers l'étroit chenal. Tout en guidant d'une main sûre le vaisseau, en demandant d'ailleurs de l'aide à Vinck lors d'un passage particulièrement difficile, appelez l'équipage sur le pont. Votre voile de misaine ne va pas tarder à se déchirer sous les coups des puissantes lames qui submergent le bateau. Faites-la réparer au plus vite pour garder un semblant de contrôle de votre bateau et vous ne tarderez pas à aborder dans un coin protégé.
Après la réussite de cette première partie du jeu, le programme vous informe de votre score par rapport au meilleur score possible. Vous allez ainsi devoir surmonter une série de situations difficiles où le moindre faux-pas est sanctionné par une mort inéluctable.
Dans la seconde scène, vous vous réveillez complétement épuisé et affamé dans une maison inconnue. Mangez la nourriture présentée sur le plateau. Cela vous donnera quelques forces mais ce ne sera pas encore suffisant pour vous éviter de mourir d'inanition. Aussi, lorsqu'une femme viendra vous voir, demandez-lui un complément de nourriture. Inutile de faire de belles phrases, elle ne comprend pas un traître mot d'anglais et c'est par geste que vous devez ensuite vous expliquer.
Une fois que vous vous serez restauré, sortez dans la rue. Vous devrez vous battre contre les spadassins du prêtre catholique qui vous accuse de tous les maux de la terre (vous êtes protestant et les relations n'étaient pas vraiment cordiales en ce temps-là entre les membres des deux religions). Il vous faudra ensuite répondre aux questions d'Omi et tenter de récupérer vos livres avant d'accéder à la troisième scène.
Cette aventure est servie par de riches descriptions, parfois complétées de splendides dessins (un à deux par scène). Le jeu étendu facilite grandement le dialogue. Une excellente aventure réservée toutefois à ceux qui maîtrisent bien l'anglais.

Jacques Harbonn

Type ________ ***aventure***
Intérêt ________ ***17***
Graphisme ________ ★★★★★
Dialogue ________ ★★★★★
Langue ________ ***anglais***
Prix ________ ***C***



Des personnages à donner le frisson pour une enquête dans le monde de l'étrange.

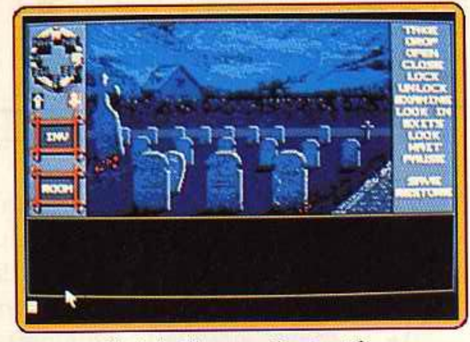
Personal Nightmare

HORROR SOFT

Aventure à l'odeur sulfureuse, Personal Nightmare s'intègre dans ce nouveau type de jeu qu'est le logiciel d'épouvante. La réussite est au rendez-vous. L'atmosphère est angoissante, les graphismes évoquent bien l'ambiance de peur irraisonnée qui étreint ceux qui entrent de nuit dans un cimetière !

Programmation : Keith Wahhams.
Graphisme : Teoman Irmal.

Qu'y-a-t'il de plus tranquille qu'un petit village anglais perdu dans le Woldshire ? Pourtant la lettre que vous a envoyé votre mère restée au pays semble laisser croire le contraire. En effet, elle n'a pu s'empêcher de laisser transparaître son angoisse en vous disant de revenir au village. Cela est peut être dû fait qu'elle a évoqué l'étrange comportement de votre père (le vicaire du coin), qui s'est pris d'une soudaine passion pour les sciences occultes. Alors que vous vous apprêtez à partir, vous recevez une lettre de votre père qui vous prévient qu'il ne pourra vous accueillir chez lui à cause de ses travaux et que vous devrez par conséquent loger à l'auberge. L'étrange lettre s'achève en vous annonçant que votre mère a quitté le pays pour se rendre au chevet d'une tante malade. Votre arrivée au village passe complètement inaperçue. Les notables du village viennent régulièrement boire un verre à l'auberge où vous résidez. Parmi eux, M. Roberts (le fonctionnaire assigné au registre des naissances et des décès) ou Michael Williams, un citadin récemment installé dans le village. Pourtant, malgré cette ambiance apparemment sereine, une aura maléfique règne sur les lieux. Cette impression est renforcée par le « meurtre » de M. Blandford (le photographe), qui se déroule sous vos yeux : il est renversé par une voiture qui prend aussitôt la fuite. La nuit venue, il ne vous reste plus qu'à rôder dans les rues moins désertes qu'il n'y paraît. Vos périgrinations vous emmeneront certainement dans le cimetière. Là, vous découvrirez peut-être une crypte où gît une créature de la nuit. Inutile de dire qu'il vous faudra utiliser une disquette de sauvegarde, compte tenu des innombrables dangers plus ou moins morbides qui hantent le village. Ainsi, s'il vous prend l'envie de visiter la cuisine de l'auberge durant la nuit, ne vous étonnez pas d'être la victime d'une étrange créature de la nuit qui vous plantera un couteau entre les deux yeux.



Lieu privilégié de l'horreur : le cimetière.



La maison est dans un triste état.



Satan s'adresse à ses sectateurs.

Ce programme, où règne une ambiance sulfureuse, s'engouffre avec brio dans le brèche qu'avait déjà entrouverte le jeu d'arcade-horreur *Fright Night* (*Tilt* n° 67). Ce logiciel parvient, en effet, à reproduire avec efficacité une terrible atmosphère d'angoisse. Foi de joueur, c'est indéniablement la première fois que je me surprend à avoir peur en jouant avec un micro. Le déroulement du jeu en temps réel apporte un « plus » notable au suspense. En effet l'alternance des journées et des nuits est concrétisé par l'obscurcissement progressif des environs et par le tintement lugubre du clocher de l'église. Bien évidemment, la faune du village change de composition avec l'heure du jour.

Le logiciel se présente un peu à la manière de *Morteville Manor*, vous devez, en effet, comprendre les relations qui existent entre les différents personnages pour mettre en évidence l'atrocité de leurs agissements (sacrifices humains et sorcellerie), ceci afin que l'agent de police du village les mettent hors d'état de nuire. A l'occasion vous parviendrez peut être à sauver d'innocentes victimes des sanguinaires rites sacrificatoires auquels les destinent les nombreux adorateurs du Malin.

Les multiples graphismes du logiciel sont fins et extrêmement riches en détails. Les animations forts nombreuses (plus de 500 séquences d'animations différentes) donnent l'impression que les personnages sont vivants (ils boivent, traversent les rues, etc.) Les bruitages, une donnée fondamentale pour ce type de programme, ne déçoivent pas, puisqu'ils ponctuent avec efficacité tout ce qui a lieu de l'être (craquements de portes, sirènes d'ambulance). A noter l'exceptionnelle qualité de l'introduction qui est un véritable festival audio-visuel : un énorme brasier. Un programme réellement agréable et angoissant.

Eric Caberia

Type	*aventure animée*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

La version *Amiga* ressemble à la version *ST* du point de vue des graphismes et des animations, néanmoins la qualité supérieure des bruitages renforce sensiblement l'atmosphère satanique. E.C.



DEFENDEZ LES COULEURS DE LA FRANCE LORS DU 1st EUROPEAN VIDEOGAMES CHAMPIONSHIP LE 15 OCTOBRE 89 AU SALON DE LA MICRO SUR LE STAND TILT.

Pour faire partie du team de 5 joueurs qui lutteront contre l'équipe espagnole sélectionnée par la revue MICROMANIA et contre l'équipe britannique sélectionnée par la revue COMPUTER + VIDEO GAMES, entraînez-vous sur votre ordinateur avec les jeux retenus par TILT : TURBO CUP de Loriciels pour ATARI ST, SKWEEK de Loriciels pour AMIGA, FORGOTTEN WORLDS de US Gold pour AMSTRAD CPC, CRADIUS de Nintendo pour NES, CAPTAIN SILVER de Sega pour SMS.

Vous avez 3 minutes pour réaliser le plus haut score possible. Le samedi 14 octobre, sur le stand TILT du Salon de la Micro, la finale nationale permettra de désigner sur chaque machine notre représentant. Nous vous expliquerons dans notre prochain numéro comment participer à cette finale.

Kult

Les versions Amiga et PC sont à la hauteur de la version ST. Un jeu à mi-chemin entre Blood et Dungeon Master.

aventure : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★★(PC : ★★) : bruitage
français, anglais, allem. : langue
C : prix



L'adaptation *Amiga* de *Kult* (testé sur *ST Tilt* 67 page 96) est une parfaite réussite. Le succès de ce soft s'appuie sur trois atouts essentiels : la qualité graphique et sonore de sa représentation, sa maniabilité et l'originalité de son scénario. Sur l'écran, l'enchaînement des diverses scènes, la présentation ou l'apparition des personnages, leurs dialogues et leurs gestes sont emplis de réalisme et d'humour. Côté maniabilité, le joueur se satisfait amplement de la souris pour jongler avec l'aventure. L'accès du jeu est facilité par une notice traduite en trois langues (elle aussi pleine d'humour, merci Exxos !) et une logique parfaite dans le maniement des icônes. Ajoutez à cela un scénario qui sort des sentiers battus, à mi-chemin entre *Dungeon Master* et *Captain Blood*, de quoi satisfaire les adeptes de la nouvelle génération de softs d'aventure. La version PC de *Kult* est tout aussi convaincante que son homologue *Amiga*. Les synthèses sonores, un « plus » certain de la version *Amiga*, manquent à l'appel... Seules les représentations graphiques CGA ou Hercules sont admises mais la qualité du dessin est, dans tous les cas, intéressante. (Disquette Exxos pour *Amiga* ou *PC*.) Olivier Hautefeuille.

Omeyad

Petit voleur dans la puissante Guilde, vous allez peu à peu gravir tous les échelons du pouvoir...

aventure : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : dialogue
français : langue
B : prix

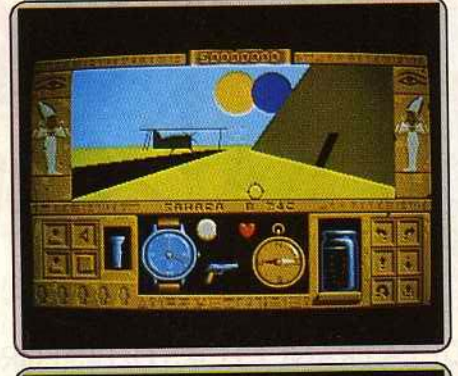


Vous allez vous retrouver dans l'Arabie médiévale aux environs de l'an 900. Vous y incarnez Saad el Darr, un petit voleur de bas niveau inscrit à la Guilde. A vous de le faire grimper dans l'échelon de la hiérarchie et du pouvoir jusqu'au stade ultime. Vous y parviendrez en utilisant les relations que vous établirez avec les nombreux personnages de l'intrigue (chef de la guilde, érudit, employée, entraîneur des troupes, etc.) et en utilisant la magie, omniprésente. Le jeu se déroule en temps réel, ce qui apporte une nouvelle dimension. Inutile ainsi d'aller frapper en pleine nuit chez un marchand. Il dort et ne vous ouvrira sous aucun prétexte. L'interpréteur de commandes est simple mais le vocabulaire suffisamment étendu limite les message d'erreur. Les graphismes sont variés (plus de 200 dessins en tout) et de bonne qualité. Le scénario est intéressant à plus d'un titre. Outre la classique recherche d'objets et le franchissement des difficultés, les rapports établis avec les différents personnages revêtent une importance capitale. De plus l'aventure n'est pas linéaire et il existe différents moyens plus ou moins efficaces de progresser. (Disquette Ubi pour *CPC*.) Jacques Harbonn.

Total eclipse

Une pyramide, un labyrinthe complexe, les amateurs de plans tordus, dans tous les sens du terme, seront comblés.

aventure-labyrinthe : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★ : bruitage
C : prix

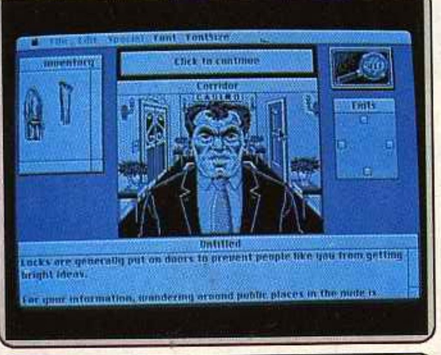


Ce logiciel reprend le principe de l'univers 3D surfaces pleines de *Driller* (*Tilt* 59 bis). Vous devez pénétrer dans la pyramide et grimper au plus vite jusqu'à la chambre Shabaka, siège d'une malédiction, avant l'éclipse totale qui se produira dans deux heures. Mais la pyramide est un labyrinthe complexe semé d'embuches dans la plus pure tradition égyptienne. Il est capital d'établir une carte pour ne pas tourner en rond. En chemin, ramassez les Ankhs (ils sont indispensables pour ouvrir une porte barrée) et les trésors (en ouvrant au besoin le coffre). Vous devrez aussi surveiller votre fréquence cardiaque pour éviter une crise et vous réapprovisionner régulièrement en eau. Votre pistolet vous sera utile pour actionner différents boutons libérant des passages et la torche pour voir dans le noir (n'oubliez pas de l'éteindre après usage !). La gestion à la souris est très agréable, l'univers 3D bien rendu et l'animation fluide. Musiques ou bruitages au choix complèteront l'ambiance. Les versions *ST* et *Amiga* sont identiques en dehors d'un meilleur rendu de l'accompagnement sonore pour ce dernier. Un excellent jeu de labyrinthe aux obstacles difficiles. (Disquette Incentive pour *Atari ST* et Amiga.) Jacques Harbonn.

Déjà vu II

Déjà vu II à un air de Déjà vu (gag ! ah ah !) mais ne vous y trompez pas : il s'agit bel et bien d'une nouvelle aventure...

aventure : type
16 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitage
D : prix



Icom Simulation a jusqu'ici réussi un « sans faute » dans le domaine du jeu d'aventure sur 16/32 bits. Et *Déjà vu II* ne démentira pas cette réputation. Après avoir retrouvé la mémoire et prouvé votre innocence dans le meurtre de Joey Siegel, vous pensiez enfin avoir la paix. Manque de chance : Tony Malone, un Caïd de Las Vegas à qui Siegel devait une petite fortune, vous donne 48 heures pour retrouver cet argent. Sinon, gare à Stogie, son homme de main. Bref, tout va mal ! Au début, on est un peu déçu : le thème est trop proche du premier volet et semble « pomper » un peu partout (encore un casino avec black Jack et machine à sous !). Mais petit à petit, on s'aperçoit que les scénaristes ont réussi à innover. Au casino, la manière de gagner est complètement nouvelle (pensez au journal !) et même à Chicago, les énigmes changent. Comme toujours chez Icom, le jeu est entièrement contrôlé à la souris et la réalisation très satisfaisante. Les graphismes sont fins, les animations ambitieuses (un train occupant la moitié de l'écran se déplace) et les digitalisations sonores convenables. Bref, un jeu passionnant, beaucoup plus difficile que le premier épisode. (Disquette Mindscape pour *Macintosh*.) Olivier Scamps

Explora II

L'Amiga déploie tous ses talents graphiques et sonores pour cette superbe version d'Explora, deuxième du nom.

aventure/icône : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★★ : bruitage
français (jeu et notice) : langue
D : prix

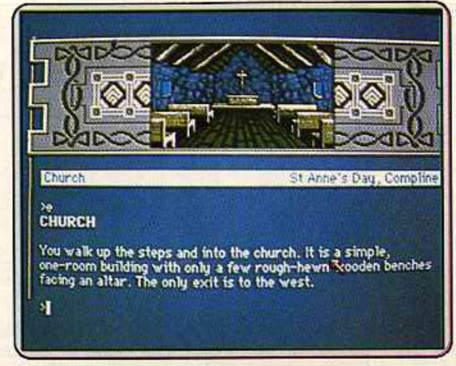


Superbe quête que celle qui vous mène à travers le temps, vous place dans des situations aussi diverses que logiquement liées les unes aux autres. *Explora II* version *Amiga* (voir le test sur *ST*, SOS Hit *Tilt* 65 page 102) offre au joueur un contexte sonore et graphique de grande qualité. Les tableaux sont animés, des synthèses vocales viennent agrémenter diverses phases du jeu. La maniabilité du soft est très appréciable. Tous les ordres se décident à la souris et le joueur, même novice, ne sera jamais pris de court par l'emploi des icônes. *Explora* ne propose que peu de manipulations écrans, ce qui ne l'empêche pas, par ailleurs, d'ouvrir un très vaste terrain d'investigation. Quant au scénario, le voyage dans le temps garantit à coup sûr l'originalité des diverses missions du jeu. on ne souffre pas ici des nombreux changements de disquettes qui pouvaient gêner le joueur *Atari*. Il reste enfin la sauvegarde très aisée de l'aventure pour vous éviter de trop nombreuses répétitions. Très semblable dans le fond et la forme au premier volet de cette grande aventure (voir *Explora I*, *Tilt* 55), *Explora II* séduira tous les aventuriers de l'imaginaire. (Quatre disquettes Infomédia pour *Amiga*.) Olivier Hautefeuille

Arthur, the Quest for Excalibur

Intrigue passionnante et graphismes achevés pour une aventure au pays du roi Arthur.

aventure graphique : *type*
17 : *intérêt*
★★★★– : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
anglais : *langue*
C : *prix*

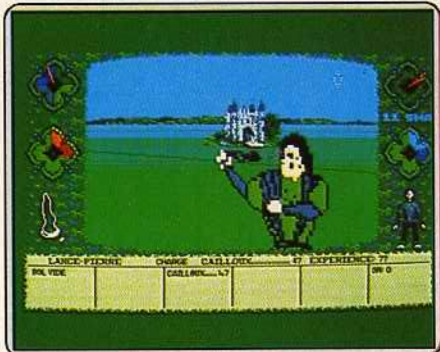


Le jeune Arthur se retrouve seul aux portes de l'église. Non loin de là, une épée célèbre attends son bras vigoureux, tandis que Merlin s'envole dans un nuage de lumière... Cette quête est une aventure/graphique on ne peut plus classique. Mais comme presque toutes les productions Infocom, le soin apporté à votre mission est impressionnant. Les graphismes sont superbes, très fouillés et réalistes. Les textes de description ne sont malheureusement pas traduit de l'anglais. Le joueur ne rencontrera pourtant pas trop de difficulté à manier l'aventure. La notice est déjà très explicite (elle présente même un exemple factice de suites d'ordres...). On profitera également de nombreuses touches d'action rapide et surtout de deux fonctions trop rarement présentes dans les softs d'aventure, les options « Undo » et « Hint ». Undo permet de rattraper les fausses manœuvres sans aucune sauvegarde. « Hint » propose en plus une suite d'indices plus ou moins détaillés. Vous devrez bien sûr utiliser avec prudence ce dernier atout afin de conserver l'intérêt d'un scénario particulièrement complexe et passionnant. Arthur est pour conclure classique, beau et accessible à tous. (disquette Infocom pour *Amiga*) **Olivier Hautefeuille**

Sleeping Gods Lie

Premier exemple d'une forme inédite de jeu qui sera certainement plagiée avec profit.

aventure/action : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
anglais, français, allemand : *langue*
B : *prix*



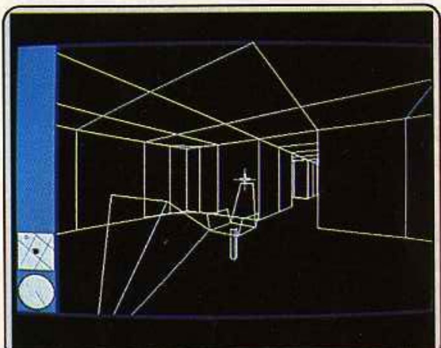
Plus étrange que *Sleeping Gods Lie*, difficile à imaginer... Le joueur de cette aventure va évoluer dans un univers semblable à une très grande prairie. Aucune action autre que celle de la souris ou du joystick n'est nécessaire. Vous poussez vers l'avant, le paysage 3D défile sous vos yeux, comme vu dans l'œil d'un zoom. Les objets disséminés sur le sol entrent tout seuls en votre possession. Partout, il faut lancer sur l'adversaire des cailloux ou des armes encore plus puissantes, lire les indications fournies par quelques panneaux, écouter une taupe que vous glisse un mot à l'oreille, etc... Le but de l'aventure, découvrir pour chaque royaume une porte de sortie et atteindre finalement le cœur de l'aventure. Très impressionnant par son scrolling frontal 3D, ce soft est tout d'abord déroutant, puis lassant si l'on n'avance pas assez vite dans la partie (de très nombreuses sauvegardes sont nécessaires...). Les auteurs de l'aventure tiennent là un concept de jeu intéressant dont l'exploitation n'est malheureusement pas assez poussée. A voir tout de même pour l'originalité du déplacement du joueur. (disquette Empire pour *Atari ST*) **Olivier Hautefeuille**



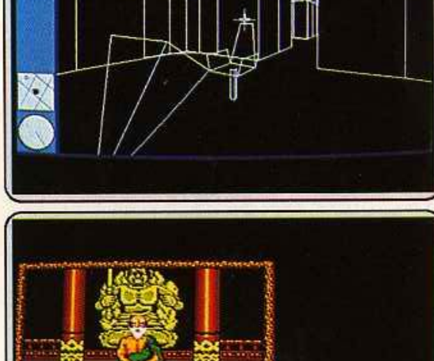
The Colony

Aussi probant sur *PC* que sur *Mac*, *The Colony* vous entraîne dans une mission impressionnante.

aventure 3D : *type*
17 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
anglais : *langue*
C : *prix*



Un ballet d'étoiles, un grand plongeon dans l'univers et un scratch abominable... Vous voici sur Delta 5, seul dans un vaisseaux qui ne peut plus décoller ! *The Colony* sur *PC* reste très semblable à la version *Macintosh* testée dans *Tilt* (n° 59 page 104). Tout l'attrait de la mission réside dans son contexte graphique, l'animation et la vision frontale de vos mouvements. Le décor 3D et l'évolution très souple et logique du personnage créent une ambiance vraiment impressionnante. L'adaptation *PC* est pourtant moins performante que la version *Mac*. Tout d'abord, lorsque l'on appelle l'option « graphisme surface pleine », on ne retrouve pas les colorations en teintes différentes du *Mac* (le jeu est aussi en monochrome sur compatible). Les bruitages *PC* sont de même bien plus réduits que ceux de la version *Macintosh*. Rien de trop grave heureusement. Le scénario du jeu reste très convaincant et la prise en main du soft est très facile. Le maniement clavier ou souris du personnage est souple, et même si le distributeur de ce produit n'a pas jugé bon de traduire la notice en français, les tableaux d'aide suffiront à assimiler très rapidement l'emploi des touches du jeu. (disquette Mindscape pour *PC*) **Olivier Hautefeuille**



Spellcaster

Difficile de définir ce jeu où la rapidité des réflexes rivalise avec l'intelligence !

arcade/aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★★★ : *bruitage*
C : *prix*



***Spellcaster* offre une nouvelle approche d'interaction entre arcade et aventure. Vous tenez le rôle d'un guerrier japonais chargé de découvrir qui attaque les temples et massacre la population. Le jeu est cent pour cent action lorsque vous vous déplacez d'un endroit à un autre. La scène est représentée en scrolling horizontal et vous devez détruire les samurai et les monstres qui vous attaquent en chemin. A l'arrivée, vous affrontez généralement un redoutable sorcier dont vous ne viendrez pas à bout aisément. A chaque étape de votre voyage, vous pouvez interroger des personnages et obtenir de précieux renseignements grâce auxquels il vous sera facile de deviner quel est l'endroit que vous devrez visiter ensuite. La partie aventure de ce programme est plaisante, mais elle ne devrait pas poser beaucoup de problèmes aux aventuriers confirmés. En revanche, les scènes d'action vous donneront des sueurs froides et c'est là que vous risquez de rester complètement coincé. Heureusement, vous disposez d'une option continue et il est également possible d'utiliser un mot de passe pour sauvegarder la partie. (cartouche Sega pour console *Sega*)** **Alain Huyghues-Lacour**

Demon's Winter

Un scénario rigoureux et soigné qui dissimule un jeu de rôle accessible même aux non-initiés.

jeu de rôle : *type*
16 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitage*
anglais (notice française) : *langue*
B : *prix*



***Demon's Winter* est un jeu de rôle classique mais tout à la fois complexe et accessible aux joueurs de tous niveaux. Premier atout, une notice traduite en français particulièrement détaillée. Deuxième atout, la maniabilité du jeu. Passée la création de vos personnages, vous allez contrôler toutes les actions à la souris. L'ouverture des tableaux est très rapide et l'enchaînement des ordres d'une logique facilement compréhensible par les non-initiés. *Demon's Winter* profite en outre d'un scénario assez poussé. Sur la carte en vue aérienne, l'équipe commence à se diriger vers une première bâtisse. Les combats vont dès lors s'enchaîner à un rythme soutenu. Le joueur peut positionner ses personnages comme bon lui semble et profiter d'un très vaste choix de sortilèges. Dans les bâtiments, on retrouve les classiques tavernes, temples, etc... Vous devrez acheter le matériel le plus utile (lire attentivement la notice) et surtout former chaque personnage à une discipline très précise. Voici finalement un logiciel très bien développé. Même s'il n'apporte aucun « plus » majeur à la ludothèque de jeux de rôle de l'*Amiga*, sa maniabilité ouvrira le genre à tous. (disquette SSI pour *Amiga*)** **Olivier Hautefeuille**



Message in a bottle

Targhan

Dans le numéro précédent, je vous avais donné le début de la solution de Targhan. Voici la suite, et, maintenant que vous avez la solution complète, il ne vous reste plus qu'à vous accrocher pour terminer cet excellent jeu d'arcade/aventure.

Les montagnes du Clorg

Une fois dans les montagnes, vous commencez par faire une sauvegarde en vous agenouillant devant la statue. Allez vers la droite, quand vous rencontrez le mage, agenouillez-vous devant lui et déposez le calice. Il le prend et vous donne une gemme en échange, mais prenez garde d'éviter tout geste violent, sinon vous n'aurez rien. Allez à droite et tuez le géant en vous positionnant de manière à le frapper avec votre épée sans qu'il puisse vous atteindre. Maintenant vous pouvez entrer dans le temple.

Le temple du dragon

Tuez le lézard, puis le guerrier, et montez à la corde. Allez à gauche et téléportez-vous. Allez à droite et tuez le mage en prenant garde aux boules de feu qu'il vous lance. Ramassez trois potions (beige, rouge et grise) ainsi que le livre. Revenez sur vos pas, téléportez-vous et revenez au rez-de-chaussée en descendant à la corde. Tuez le soldat et allez vers la droite. Descendez à la corde et allez à gauche. Vous êtes en face d'un dragon, prenez le talisman qui se trouve à ses pieds et revenez sur vos pas le plus vite possible, avant qu'il n'ait le temps de vous griller la tête. Allez à droite.

Le château du malin

Continuez sur la droite en tuant les guerriers qui vous attaquent à la hache. Empruntez le dernier téléporteur, puis descendez. Vous êtes dans le noir, utilisez la potion rouge. Allez à gauche et, une fois devant le trou de souris, utilisez la potion beige et passez le plus vite possible. Tuez le mage et continuez. Vous êtes en face du second dragon, ramassez la pierre magique et repartez sur la droite sans traîner. Ramassez la potion beige et utilisez-la de nouveau sur le trou de souris. Passez et remontez à la corde, tout en haut. Prenez à gauche et téléportez-vous. Allez à droite, téléportez-vous et allez à droite.

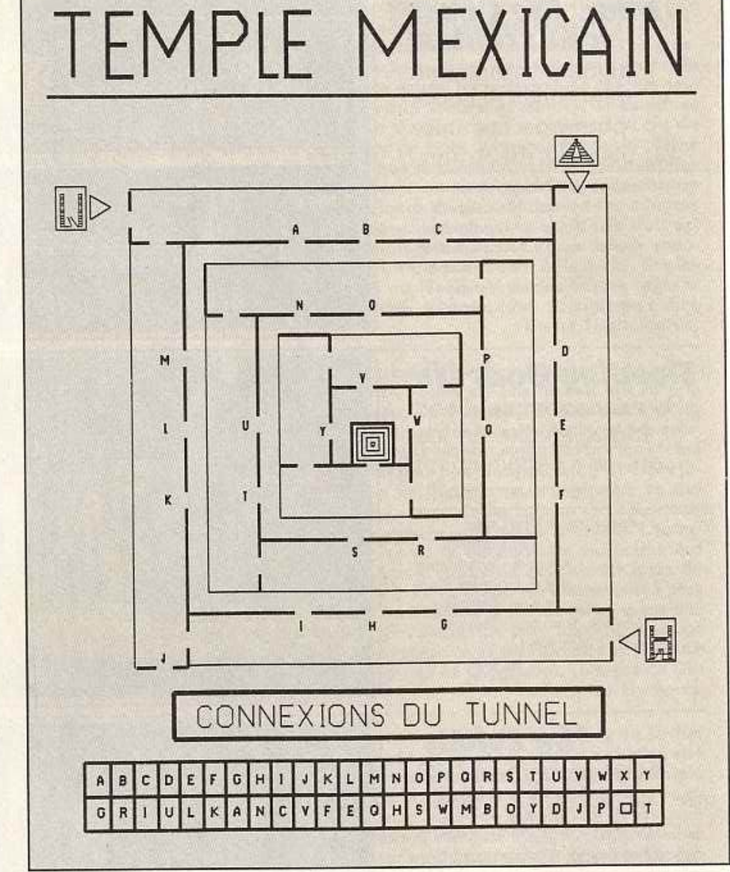
Le malin

Vous voilà enfin face à votre adversaire pour le duel final. Si vous ne possédez pas le talisman, vous ne ferez pas de vieux os, car c'est lui qui vous permet d'encaisser les éclairs que vous lance votre ennemi. Grâce à la pierre magique, vous pouvez lancer des boules de feu avec votre épée. Vous devez frapper le démon à huit reprises avant qu'il meure. C'est la fin, à vous de jouer maintenant.

Alain Huyghues-Lacour

Zak Mckracken (suite)

Dans le numéro précédent, nous avions laissé Zak alors qu'il venait de faire la connaissance d'Annie. A partir de maintenant, vous pouvez utiliser la commande qui permet de passer d'un personnage à l'autre. Ecoutez ce que Annie vous dit, puis ressortez et rendez vous au bus. Prenez le contrôle d'Annie. Soulevez le sous-main et prenez la carte de crédit. Sortez et rejoignez Zak devant le bus. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le kazoo, montez dans le bus et utilisez votre carte de crédit. Prenez le contrôle d'Annie. Montez dans le bus et utilisez la carte de crédit. A l'aéroport, utilisez le terminal, achetez un billet pour Londres et prenez l'avion. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le terminal, achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Une fois à Miami, donnez le livre au clochard qui traîne dans le hall. Il vous donnera alors sa bouteille de whisky et vous rendra le livre. Utilisez le terminal et achetez un billet pour le Caire. Prenez l'avion jusqu'au Caire, puis utilisez le terminal et acheter un billet pour Katmandou. Une fois à destination, sortez. Allez vers le garde et donnez-lui le livre afin qu'il vous ouvre la porte. Entrez, allez vers le gourou et écoutez ce qu'il vous dit. Ressortez et allez vous placer à droite de la balle de foin. Utilisez le briquet pour mettre le feu au foin afin de créer une diversion. Allez à gauche de la prison et prenez la hampe du drapeau. Allez vers le chariot tiré par une vache et utilisez la carte de crédit avec la plaque d'immatriculation. De retour à l'aéroport, prenez un billet pour Kinshasa et partez. Une fois arrivé, sortez et traversez la jungle. Allez vers la hutte du shaman et entrez. Donnez-lui le club de golf et il sortira pour danser autour du feu avec d'autres villageois. Notez dans quel ordre ils sautent et se baissent, cela vous sera utile sur Mars. Traversez la jungle pour retourner à l'aéroport.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
G	R	I	U	L	K	A	N	C	V	F	E	Q	H	S	W	M	B	O	Y	D	J	P	□	T

Utilisez le terminal pour acheter un billet pour le Caire. De là, rendez vous à San Francisco, puis à Lima. Sortez et traversez la jungle. Mettez les miettes de pain dans la mangeoire afin d'attirer l'oiseau. Utilisez le cristal bleu sur lui et vous pourrez contrôler ses mouvements. Voler vers la tête en pierre et pénétrez par l'œil gauche. Prenez le parchemin, ressortez et retournez vers Zak afin de lui donner le parchemin. Prenez le contrôle de Zak. Retournez à l'aéroport en traversant la jungle le plus vite possible. Utilisez le terminal pour acheter un billet pour Mexico. Sortez de l'aéroport et traversez la jungle jusqu'à une clairière. Pénétrez dans le temple par l'une des trois entrées. Le temple est dans l'obscurité, vous devez trouver des torches et les allumer pour y voir clair. Allez jusqu'à la pièce qui renferme le morceau de cristal (voir le plan du temple mexicain).

Prenez le contrôle de Leslie. Vous êtes sur Mars, ouvrez la porte du vaisseau et entrez. Ouvrez la boîte à gants, prenez la boîte de fusibles et les cartes de crédit. Donnez sa carte à Melissa, utilisez la valve d'oxygène, ramassez la cassette et sortez. Prenez le contrôle de Melissa. Entrez dans le vaisseau et refermez la porte. Utilisez la valve d'oxygène et enlevez le casque.

Prenez le contrôle de Leslie. Allez sur la gauche du monolithe, utilisez la carte de crédit dans la fente et attendez qu'un jeton tombe. Allez sur la droite et entrez dans le bâtiment. Utilisez le jeton sur le plat de métal, prenez le fusible grillé, utilisez le fusible de la boîte et refermez-la. Fermez la porte qui donne sur l'extérieur, ouvrez la porte de l'hôtel et entrez. Prenez la bande de vinyle sur l'armoire de droite et ouvrez-la. Prenez la lampe-torche. Allez vers le lit et enlevez les couvertures. Prenez le balai, allez sur la droite et prenez l'échelle. Ressortez, ouvrez la porte donnant sur l'extérieur et partez. Utilisez le balai sur le sable devant l'hôtel. Allez vers la droite jusqu'à l'énorme tête. Utilisez l'échelle sur la porte et poussez les boutons selon la combinaison notée à Kinshasa. La porte s'ouvre, prenez l'échelle et rendez vous à la grande chambre. Allez vers la droite vers la seconde statue. Lisez les inscriptions et recopiez-les. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le crayon sur les inscriptions se trouvant

sur la statue, puis dessinez les inscriptions que Leslie vient de recopier sur Mars. Lorsque vous avez terminé, prenez le morceau de cristal. Passez par la porte et sortez du temple. Retournez à l'aéroport en traversant la jungle. Achetez un billet pour Londres et prenez l'avion. Sortez de l'aéroport pour retrouver Annie. Donnez-lui le whisky, les pinces coupantes, la hampe du drapeau, le parchemin et les deux morceaux de cristal.

Prenez le contrôle d'Annie. Donnez le whisky à la sentinelle, puis éteignez l'interrupteur et coupez le grillage avec les pinces. Utilisez les deux morceaux de cristal et la hampe sur l'autel de pierre, puis lisez le parchemin. Les morceaux vont se fondre en un cristal jaune. Prenez-le, allez jusqu'à la guérite et donnez-le à Zak. Prenez le contrôle de Zak et retournez à l'aéroport. Achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Une fois arrivé, achetez un billet pour le triangle des Bermudes et prenez l'avion. Restez dans l'avion, le pilote vous donne un parachute, attendez encore. Vous vous retrouvez dans un vaisseau extraterrestre, notez les couleurs des boutons que le pilote utilise, vous en aurez besoin plus tard. Appuyez sur le bouton de la porte et un extra-terrestre viendra pour vous menez jusqu'au roi. Il vous montre la sortie, mais faites attention à ne pas franchir la ligne qui se trouve sur le sol où vous serez téléporté dans votre appartement. Rendez-vous dans la chambre du roi, lisez le «Lott-o-doctor» et notez le chiffre obtenu. Retournez jusqu'aux boutons de couleur et prennez-les selon la séquence que vous avez noté auparavant. Maintenant, franchissez la ligne sur le sol et attendez. Vous tombez, il est temps d'utiliser votre parachute. Une fois que vous êtes dans la mer, utilisez le kazoo pour appeler un dauphin. Utilisez le cristal afin de prendre le contrôe du dauphin. Nagez entre deux eaux, vers la droite jusqu'aux algues qui recouvrent une pierre. Prenez les algues et vous verrez apparaître un objet brillant. Prenez-le, remontez à la surface et donnez-le à Zak. Prenez le contrôle de Zak. Attendez qu'un extra-terrestre arrive pour vous emmener dans son repaire. Là, il vous fera subir un lavage de cerveau. Maintenant vous n'avez plus toute votre tête, mais cela reviendra. Une fois libéré, vous vous retrouvez devant la compagnie du téléphone.

Montez chez vous et entrez dans la chambre. Soulevez le parquet (sous le tapis), utilisez la corde et descendez. Vous êtes dans le repaire des extraterrestres, allez à gauche jusqu'au placard et ouvrez-le. Récupérez tout ce que les extra-terrestres vous ont pris, puis retournez à la corde et remontez dans la chambre. Allez dans la boutique de Lou. Achetez un billet de loto et utilisez le chiffre découvert dans le vaisseau spatial. Sortez.

Prenez le contrôle de Leslie. Allez vers la première grande porte sur la gauche. Utilisez l'échelle sur le piédestal et prenez la sphère de cristal qui permet d'ouvrir la porte. Allumez la lampe-torche et allez à la salle du générateur (voir carte de Mars). Là, actionnez les deux interrupteurs jusqu'à ce que les jauges arrivent dans la partie verte, puis enlevez le casque. Allez dans la salle des cartes, lisez les inscriptions et notez-les. Prenez le contrôle de Zak. Entrez dans la boutique, le tirage du loto a eu lieu (si ce n'est pas encore le cas, attendez), vous avez gagné 10 000 $. Sortez et dirigez-vous vers le bus. Allez à l'aéroport, achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Achetez un billet pour le Caire et reprenez l'avion. Au Caire, sortez et marchez jusqu'au sphinx. Utilisez le crayon jaune sur les inscriptions, puis dessinez les secondes inscriptions notées sur Mars. Une porte secrète s'ouvre, entrez. Allez jusqu'à la salle du panneau secret (voir la carte du sphinx). Prenez le contrôle d'Annie. Allez à l'aéroport, achetez un billet pour le Caire et prenez l'avion. Sortez, allez jusqu'au sphinx et pénétrez par la porte secrète. Rendez-vous dans la salle du panneau secret. Lisez les hiéroglyphes et appuyez sur les boutons selon l'ordre qui vient de vous être donné.

Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le crayon sur la carte que vous avez dessiné au début du jeu. Lisez les inscriptions sur le mur et notez-les. Sortez du sphinx et retournez à l'aéroport. Achetez un billet pour Kinshasa et prenez l'avion. Traversez la jungle jusqu'au village et entrez dans la hutte du shaman. Donnez-lui le cristal jaune pour qu'il vous montre comment s'en servir. Une fois dehors, utilisez le cristal jaune. Vous voyez la carte, cliquez sur l'emplacement de l'Egypte (à droite de la carte). Vous êtes téléporté dans une chambre secrète dans la partie supérieure d'une pyramide. Allez sur la gauche et tirez le levier, sur le mur.

Prenez le contrôle d'Annie. Sortez du sphinx et allez sur la gauche vers la pyramide. Entrez, vous êtes dans le noir, cherchez la porte. Passez la porte, marchez vers la gauche et cherchez les marches. Montez et vous retrouverez Zak.

Tirez le levier sur le mur. Prenez le contrôle de Zak. Allez au centre de la pièce et utilisez l'objet brillant sur le socle. Ecartez-vous et utilisez le cristal jaune. Cliquez sur Lima (au centre en bas de la carte). Vous êtes téléporté dans l'autre œil de la tête de pierre. Prenez le candélabre, puis utilisez le cristal jaune et cliquez sur l'Egypte. Utilisez le candélabre sur l'objet brillant. Mettez la combinaison et le réservoir d'oxygène. Utilisez la cassette sur le bocal et mettez-le. Reculez-vous et utilisez le cristal jaune. Cliquez sur Mars.

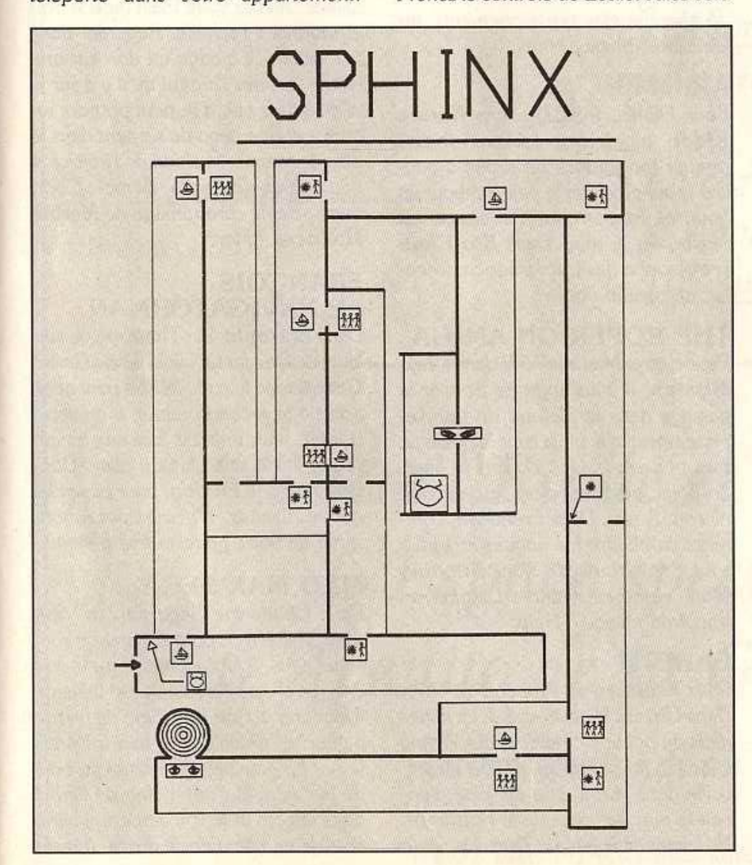
Une fois sur Mars, utilisez le crayon sur les inscriptions, puis dessinez le dernier plan noté dans le sphinx. Les trois portes s'ouvrent, allez vers la sortie (voir plan de Mars). Eclairez les portes avec le briquet. Sortez et allez vers la gauche jusqu'au vaisseau. Prenez le contrôle de Mélissa. Mettez le casque, prenez la « boombox » et sortez. Prenez le contrôle de Zak. Entrez dans le vaisseau, refermez la porte, soulevez le bocal et le réservoir d'oxygène avant d'utiliser la valve à oxygène. Prenez le contrôle de Mélissa. Marchez vers la tête, entrez dans la grande chambre et prenez la première porte. Allez vers le piédestal. Prenez le contrôle de Leslie. Quittez la salle des cartes et dirigez-vous vers la sortie du labyrinthe. Donnez la cassette et la bande de vinyle à Mélissa. Utilisez l'échelle sur le piédestal. (A suivre.)

Alain Huyghues-Lacour

MARS

B BLEU · V VERT · M MAUVE · J JAUNE

GRANDE CHAMBRE · SALLE DES CARTES · SALLE DE CONTROLE · SALLE AUX 3 PORTES



Messages

JOËL

Pour Sega Maniac (n° 67). Dans **Kenseiden,** pour tuer le dernier sorcier. Tout au long de ton parcours, tu peux trouver des stages bonus, où tu peux apprendre de nouvelles techniques de combat auprès d'un maître. Il faut réussir la première. Tes points de vie augmentent. Ensuite, il te faut tuer le sorcier insecte, qui te donnera l'art de la décapitation. Si tu remplis toutes les conditions, tu peux te rendre au dernier stage, tuer le maître des sorciers. Quand le géant apparaîtra, approche-toi de lui, attends qu'il tire, saute et frappe-le à la tête (ne pas reculer même si tu te cognes à un rocher). Continue de frapper, son casque deviendra bleu et se brisera lorsque tu t'arrêteras. Tu verras alors son vrai visage. Frappe-le au visage. Quand tu arrives au château, trouve la potion qui remonte ton niveau de vie, lorsque tu meurs.

Pour **Zillion,** je n'ai pas réussi à déclencher le processeur de destruction de la salle des ordinateurs, ni à faire apparaître le monstre. Un truc pour rejoindre le vaisseau, avant que la barre n'explose : il faut que tu te rendes près d'un ordinateur, taper le code qui te ramènera en Warp A.

ZIMBABWE J.

Pour Nicolas (n° 66) dans **Opération Wolf.** Au deuxième niveau (dans la jungle), il suffit de tirer sur les types de la rangée du milieu (ne vide surtout pas tes chargeurs sur les kamikazes faisant des roulés-boulés). Lance tes grenades sur les hélicoptères et sur les bateaux, tire sur le reste à la mitraillette.

Pour Wasp of Speelmix (n ° 66), dans **Rambo III,** pour passer la porte électrifiée, il suffit de trouver une certaine salle (au nord de la clef), et sur le mur ouest, un petit bouton. Appuie. Ensuite, tu pourras passer la porte. Pour avoir plusieurs objets, appuie sur Z ou W et le curseur changera de place. Il te faut passer trois bâtiments avant de délivrer le colonel Trauteman. Tout renseignement sur **Faery Tale, la Quête de l'Oiseau du Temps** et **Populous** est le bienvenu.

BILL, L'AVENTURIER SOLITAIRE

Pour Isabelle dite Birdy (n° 67), dans **Eureka**. Ere préhistorique : l'échelle de Kogo te servira pour franchir une paroi et descendre dans un puits (après la grotte). Pour cela, après avoir allumé la torche près du nid de l'aigle, tu te rendras dans la grotte où il est écrit ceasar. En partant depuis l'entrée de la caverne : sud, sud, ouest, nord, sud-ouest, sud. Là tu te trouveras devant la paroi. Ne pas oublier de prendre les champignons géants pour passer sur la lave. Une fois dans le tunnel, rentre dans l'eau et va au sud. C'est à ce moment que tu pourras utiliser ton diamant pour hypnotiser le serpent et t'emparer du premier morceau de talisman.

Rome Antique : tu trouveras la sorcière dans le bois de cyprès au nord de Rome. Directions à prendre depuis la colline : est, nord-ouest. Pour revenir tu iras au sud puis à l'ouest. Apporte-lui un porte-bonheur et elle te dévoilera la recette d'une potion magique. Pour guérir de la lèpre, tu dois avoir le suaire, que tu trouveras dans les catacombes et l'apporter au chrétien au nord-ouest de l'étalage de poulets. Voici les directions pour trouver le suaire (sans oublier la torche) : nord, sud-est et pour revenir nord-ouest, sud. Encore une aide pour trouver la rose des marais : est, sud-ouest, est, sud et le chemin inverse pour revenir. Pour te repérer dans ces labyrinthes : dépose des objets qui se trouvent dans ton inventaire à certains endroits et ainsi, en te déplaçant, tu pourras voir si tu es déjà passée par là. A moi, il me manque une réponse : où se trouve l'Aigle d'Or ?

Pour Denis Commodorien (n° 67), dans **Eureka**, pour sortir de prison, casse ta radio, prends l'aimant du haut-parleur, accroche-le à une ficelle, attrape les clefs par les barreaux de la cellule, et te voilà libre. Enfile la combinaison, passe dans le broyeur et actionne la pompe, pour ne pas te faire écraser directions est, est, sud, puis attends l'affichage du texte et saute. Dans la fabrique, ne prends pas la tige de baryum trop radioactif. Après être sorti de ta cellule tu trouveras un ordinateur, utilise-le et tape Eureka, il te donnera un code à ne pas oublier.

STEF

Sur C 64, pour David (n° 67), dans **Infiltrator**, il suffit d'appuyer sur feu et de pousser le joystick pour avancer. Comment tuer le Shogun dans **Last Ninja II**? Quel est le code de la 2e partie de **Game Over**?

Voici quelques pokes :

1942 : après un reset poke 5806,234 poke 5807,234 puis sys 2640.

Aliens : 25 à vies : poke 38408,250 sys 38233.

Feud : poke 16404,15, poke 17591,1-40, sys 16384.

Thundercats : poke 35088,173 sys 2061.

The Sentinel vision ou rayon x : poke 1212,12 poke 9462,173 sys 16128.

PATRICK

Pour Olivier (n° 67), sur Spectrum, pour **Zynaps**.

```
10 REM vies infinies et invulnérabilité pour Zynaps.
20 border O : paper O : ink 7
30 clear 32767
40 print « Mettez la cassette originale »
50 load « « code
60 poke 64531,214
70 randomize usr 64512
80 poke 65115,15
90 for I = 23311 to 23323
100 read A : poke I,A : next I
110 data 62,255,50,208,1
```

Pour **Tuer n'est pas jouer**, il faut dans le premier tableau, changer ton arme pour un Walther PPK et tirer sur un homme qui apparaît au bout du tableau. Si tu n'y arrives pas, tu peux toujours taper le listing suivant :

```
5 rem changement de tableau en appuyant
6 rem sur « Abort » touches 3 et 4 en même temps
7 let C=O
10 data 67,58,55,9,157,67,6,55,13,158
20 data 200,5,150,226,38,208,133,22,129,6
30 data 67,260,60,210,91,10,53,246,67,133
40 data 55,237,133,67,260,55,106,134,200,221,133
50 clear 32970 : for A=65280 to 65320
60 read B : poke A,B-5 : let C=C+B : Next A
70 If C <> 4560 then print « erreur !!! » : stop
80 poke 65286,2 : poke 65281,0
90 randomize usr 65293
```

Je cherche des renseignements sur Colour of Magic. Merci.

AR. M

Pour Fabrice (n° 67), dans **Karate Kid II**, au dernier tableau, il faut remuer ton joystick de droite à gauche (pour accélérer le petit tambour en haut) et frapper quand la vitesse est maximale. A moi. Dans **Bio Challenge** qui a des trucs pour commencer au niveau voulu ?

THE ROPER ON AMIGA

Pour Xap et Manu (n° 67) dans **Ninja Mission**, il vous suffit de trouver le passage dans le plafond du temple, placez ensuite le ninja sous le passage, puis poussez le joystick vers le haut, et vous accédez alors au second niveau. A moi. Dans **Freedom**, comment combattre les dogues lorsqu'ils sont à vos trousses ? Dans **Running Man**, comment vaincre Dinamo au troisième niveau ? Help.

BABETH

Pour Sébastien et François (n° 67). Dans **Ultima V**, j'ai trouvé deux autres mots du pouvoir : Malum pour Wrong et Inopia pour Dasterd. Tactus qui travaille dans l'armurerie de Yew, connaît le mot de passe de la résistance. Va le voir de la part de Terrance. Pour vaincre les Shadowlords, il faut aller chercher les « Shards » dans le monde souterrain et les brûler dans la flamme d'Amour, de Vérité et de Courage. Ensuite il faut les trouver et crier leur nom. Tu pourras ensuite les vaincre sans qu'ils disparaissent au dernier moment. Dans **King Quest IV**, la bride est sur une île qu'on atteint en prenant la baleine. Cependant, je n'arrive pas à en sortir. Aidez-moi. Dans la **Quête de l'oiseau du temps**, je n'arrive pas à prendre la conque, car Shan-Tung me tue tout de suite. Help.

ROCKET RANGER.

Dans **Police Quest II**, que faire après le motel, une fois le coup de fusil évité ? Dans **Leisure Suit Larry II**, que faire lorsque l'on est prisonnier du parachute ? Dans **SDI**, lorsque je vais délivrer la femme sur la station orbitale, je me fais tuer lorsque je cours, que faire ? Dans **Gauntlet** sur PC, n'y a-t-il pas un moyen de sauvegarder le jeu pour ne pas reprendre à partir du niveau 1 ? Merci à tous mes sauveurs et surtout sauveuses.

FORGOTTEN MAN ALIAS PC DING

Pour Tiltien en Péril (n° 68), dans **Terra**, il faut tuer Arioch en suivant les indications de la cité des crânes, investir mille ducas dans les médias Alfol. Dans **King Quest III**, il y a un arbre au bord du désert que l'on peut utiliser : mettez votre main dans le trou et montez à l'échelle. Regarder dans la maison. Si quelqu'un dort sur une chaise, prenez l'argent qu'il y a sur la table et filez vite. On peut prendre un cactus et une peau de serpent dans le désert, caresser le chien de l'épicier et vous aurez des poils. A moi. Comment geler le chronomètre de **Marble Madness** ? Merci.

FRANÇOIS LE NAVIGATORMAN

Dans **Entropie**, sur Thomson, je suis bloqué. Que faut-il faire ? Dans **Game Over** je tape le code 31868 pour avoir accès à la seconde partie, je traverse la forêt, mais une fois face aux ascenseurs, je ne sais plus où aller. Dans **Bob Morane Fiction**, pour passer les quatre niveaux, n'hésitez pas à vous servir de votre bouclier énergétique.

MAD MAX SEGA

Pour Cédric the Sega Fan (n° 68), dans **The Ninja** pour trouver les rouleaux verts, il faut : 1er tableau, tuer le 3e ninja changé en pierre ; 4e tableau, il faut tirer 10 fois sur le lion de pierre, à gauche. 6e tableau, il faut traverser le pont à gauche, aller jusqu'au bout de la rivière et s'approcher de l'arbre dans le coin et le rouleau apparaîtra. 8e tableau, aller vers la droite, dans le

jardin, approchez-vous du dernier arbre et le rouleau apparaîtra. 9e tableau, finir l'étape, se placer dans l'angle du haut à gauche. Ne pas tuer le chef avant d'avoir pris le rouleau. 10e tableau, se placer à droite de la 3e lanterne de pierre, tirer 3 fois, disparaître 3 fois...
A moi. Dans **Black Belt**, comment inscrire son nom, y a-t-il un round select, comment tuer le chef de la 3e étape ? Dans **Wonder Boy**, où se trouve le dragon vers le labyrinthe, à quoi sert le rubis ? Merci.

LE DINGUE

Pour Skull (n° 67), dans **Robocop**, éliminer les ennemis sans pistolet, en avançant vers eux, le bouton constamment appuyé. Pour les ennemis armés, se baisser et tirer. Pour détruire les motos, sauter en même temps qu'elles et appuyer plusieurs fois sur le bouton action. Pour le robot bipède, tirer en sautant (il est déconseillé de l'attaquer avec des balles allant dans 3 directions). Pour détruire la grue, se baisser et tirer 5 fois avec le bazooka dans les chenilles. Pour passer sous la presse, se placer à côté, dès qu'elle remonte au niveau de votre tête, passer. Si vous finissez votre écran et que vous ne progressez plus, c'est qu'il y a un ascenseur. Placez vous sur la plateforme et poussez la manette vers le haut. Les ennemis attaquent toujours au même endroit. Bonne chance.

FABRICE

Sur C 64, dans **The Detective**, quel livre faut-il prendre dans la bibliothèque, où se trouvent les passages secrets, comment ouvre-t-on la porte près de la chambre du major ? La combinaison du coffre est 21031919.
Pour supprimer des ennemis dans le 1er tableau : poke 36785,234 sys 2304.
Entombed, pour être invulnérable : poke 27871,96 sys 2560.
Sidearms, pour changer de niveau, appuyer sur Run + Stop + curseur gauche droite et sélection du numéro avec les touches curseur.
Io, pour être invulnérable : poke 27018,169 sys 2512.
Deflektor, pour choisir son niveau : poke 11890,NB (NB entre 1 et 60) poke 14020,44. Pour des vies infinies : poke 11903,255 sys 2053.
Double Dragon, pour de l'énergie infinie : poke 24066,234 poke 24067,234 poke 24068,234 poke 28567,234 poke 28568,234 sys 36046.
HKM, poke 18432,234 poke 18433,234 poke 18433,234 poke 6518,234 POKE 6519,234 poke 6512,234 sys 2062.
Renegade, poke 40960,141 sys 36120.
Predator, pour avoir des vies infinies : poke 5672,165 poke 5648,165 du temps infini : poke 7178,165 sys 1536.
Pour Plume d'Elan (n° 65) dans **Arkanoid II**, dans les high score, tape DEBBIE-S (n'oublie pas les tirets = vies infinies). Pour Cruz (n° 62), dans **Tuer n'est pas jouer**, au tableau 4, prendre le bazooka, au tableau 5, prendre l'arbalète, au tableau 6, prendre le pistolet à fléchette, au tableau 7 et 8, prendre le bazooka.
Pour Billy Bug Bug (n° 66), dans **The Last Ninja**, pour prendre un objet, positionner le ninja sur l'objet, appuyer sur le bouton tir et placer en même temps le joystick en bas à droite.
A moi. Dans **Red Hawks**, j'ai pris les quatre cartes de couleurs, je suis dans les égouts, je veux les mettre dans la bombe, mais le professeur m'en empêche. Comment s'en débarrasser, quel est le rôle de Lesley ? Dans **Nexus**, où se trouve l'ami à libérer ? Merci.

TOM

Sur C 64, dans **Black the Future**, quel est le but du jeu, à quoi servent les objets en haut de l'écran ? Dans **Rambo II**, comment délivrer le prisonnier au début du jeu, quand peut-on prendre l'hélicoptère ? dans **Ghostbusters**, à quoi servent les objets de l'équipement ? Dans **Mandragore**, devant Yarod Nor, une fois la mandragore avalée et après avoir rapetissé pour pouvoir rentrer dans le cerveau du monstre, comment donner l'ordre à l'ordinateur ?

MICKAËL À SEGATE

Dans **Phantasy Star**, je n'arrive pas à atteindre l'overcraft, où est-il ? Dans **Corona Tower**, sur Dezoris, comment désarmer les trappes, la magie de Myau est sans effet ? Lassie est sur Palma de Baya Malay. Une fois au top, utiliser le prism, un château apparaîtra, utiliser les nuts : Myau se transforme et peut voler jusqu'au château. Attention un dragon vous accueillera.

FREDO II

Sur CPC, dans **Barbarian II**, j'arrive jusqu'à la tanière de Drax, mais je suis coincé avec le monstre du 1er tableau. Dans **Turbo Cup**, est-il possible de changer de circuit ou faut-il auparavant finir les cinq premiers ?

BP LA DISQUETTE

Je suis bloqué dans la **Quête de l'oiseau du temps**, comment prendre la conque sans se faire foudroyer par le prince ? Avec quoi faut-il le tuer ? Dans **SDI** que faut-il faire pour ne pas être tuer, existe-t-il un truc, une astuce ? Dans **Return to Genesis**, existe-t-il un cheat mode ?

EXXOS

Quel est le but de **Crafton et Xunk** ? Peut-on avoir des vies illimitées dans **Mission Elevator** ? Comment tue-t-on le magicien à la fin de **Barbarian** ?

GREGORY LE SEGAMAN

Pour **Zillion** sur Sega, pour tuer le monstre à la sortie de la salle des ordinateurs, il suffit de viser la tête tout en évitant ses tirs. Dans **T-Type**, il faut faire tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque le compte à rebours commence, vous aurait le droit à neuf crédits supplémentaires. Dans **Space Harrier**, si vous voulez transformer votre personnage en jet, il faut lorsque le titre paraît, faire haut, bas, droite, gauche et toute une liste d'effets sonores se déroule. Faire 7 4 3 7 4 8 1 et vous pourrez choisir l'apparence de l'homme, le niveau de difficulté et le maniement inversé. Dans Golvellius, voici un code : 07KQ CHPZ XNOS 36GF Q5X7 203L 5E4E QMQL.

JEAN PHILIPPE

Dans **King Quest II**, je rencontre le petit chaperon rouge, j'obtiens les pouvoirs magiques de l'elfe. J'ai plusieurs objets, mais à quoi servent les coquillages, le bâton, le trident, le bracelet, le trésor, la soupe, la chaîne du maire ? Peut-on grimper aux arbres, comment attraper la noix de coco, peut-on nager sous l'eau, peut-on prendre le chaudron chez le lutin, comment entrer chez l'antiquaire, où est la maison du magicien, comment ne pas se faire manger par les loups, où est le panier du petit chaperon rouge, peut-on entrer dans le lac, peut-on tuer le magicien ou la sorcière, qu'y a-t-il chez la sorcière, comment ouvrir la porte magique, comment escalader la falaise, comment traverser le lac empoisonné ?

GRÉGOIRE PIERRE

Pour Big Pol (n° 67), dans **Opération Wolf**, prendre le disk doctor ou mutil, éditer la disquette n° 1 d'Operation Wolf (cela diminue les adversaires). Rechercher les séquences d'octets suivantes en hexadécimal (2 fois) :
tableau 1 : 003200040005
tableau 2 : 003C00080008
tableau 3 : 002D00070005
tableau 4 : 002800040003
tableau 5 : 004B000C0000
tableau 6 : 0055000B0004
Remplacer par la séquence suivante : 000100010001
Dans **R-Type**, au début du jeu, pousser sur les touches de fonction de F1 à F9 pour des vies illimitées.

SÉBASTIEN

Sur Amiga, dans **Bubble Ghost** prenez tous les chemins qui montent, vous arriverez plus vite à la fin. Dans **Insanity Flight**, appuyer sur la touche L, sur le bouton gauche de la souris et sur les deux boutons de tir du joystick, vous arriverez au round 4,8,12... Dans **R-Type**, pour le premier alien, tirer sur la tête verte du milieu et pour le second, aller avec votre vaisseau vers l'œil bleu. Dans **Sword of Sodan**, il faut avoir deux sorts de protection et de destruction.

ROMUALD

Je suis coincé dans **Raffles** sur C 64. Comment rend-on inoffensif les oiseaux ? Après la salle du billard, quel est le moyen d'accéder à l'étage supérieur ? Merci.

REZA

Voici quelques trucs pour C 64. Dans **Enduro Racer**, lorsque le titre paraît, positionnez la manette en haut, bas, gauche, droite. Après ce signe de croix, un petit clipper apparaîtra sur la partie droite de l'écran. En tenant la manette en position haute, vous pourrez choisir votre niveau de jeu de 1 à 10. Dans **l'Arche du captain Blood**, si vous rencontrez un Buggol, dites-lui que vous allez voter pour. Il vous donnera le numéro de la planète de son adversaire. Allez-y et détruisez-la. Retournez sur la planète du Buggol et il vous donnera beaucoup d'informations utiles. A moi. Dans **Bard's Tale III** quel est le but du jeu et comment utiliser les pouvoirs magiques ? Merci.

SLY & BETTER

Pour **Batman II** sur C 64, à quoi servent l'harmonica, l'éléphant, les tenailles, la caméra, le papier toilette et comment peut-on s'en servir ? Comment délivrer Robin ? Comment tuer le joker ?

ANONYMES

Dans **Nebulus** sur CPC, quand on charge le jeu, on arrive au premier tableau. Il suffit de mettre les deux mains sur le centre du clavier, d'appuyer une ou plusieurs fois et voilà, on arrive directement à la quatrième tour. Après il suffit de sélectionner avec SHIFT et les chiffres du haut (sur le clavier azerty) pour avoir les autres tours. De plus le temps est bloqué et les vies sont infinies.

L'INTELLOTHOMSONISTE

Avis à tous les possesseurs de **Vampire**, comment finit-on le jeu ?

Nous remercions Olivier Ratajczak et Arnaud Huet pour leurs solutions complètes d'**Explora II**, Philippe Jorgensen poour **Space Quest III**, Laurent N'Guyen **Leisure Suit Larry I** et **Police Quest I**, Zimbabwe J. pour **Zorro**, Nicolas Fanucci pour **Le Nécromancien**, Patrice Cassé pour **King Quest IV**, Guillaume the Incredible PC Man pour **Profession Détective**, Nalgesik et Manganèse pour **Ultima IV**.

LOGIDREAM'S *LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU **39.46.87.44**

VPC (FRANCE MÉTRO) — VENTE A L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC

PC	Prix F
ABRAM'S BATTLE TANK	239
AIR BORNE RANGER	239
BALANCE OF POWER 1990	279
BILLIARD SIMULATOR	239
BOULDERDASH II	99
CHAMP. LODE RUNNER	189
CHUCK YEAGER	245
CIRCUS ATTRACTIONS	199
CLASSIQUES N° 2	229/229
CRAZY CARS II	219
DAMES GRAND MAITRE	419
EMMANUELLE	199
F-16 COMBAT PILOT	219
F-19	349
F-15 STRIKE EAGLE	179
FANTAVIXION	239
FIRE AND FORGET	219
FLIGHT SIMULATOR III	399
GALACTIC CONQUEROR	229
GRAND PRIX CIRCUIT	229
GUERILLA WARS	199
GUNSHIP	289
HEROES OF THE LANCE	219
HILLSFAR	199
HUMAN KILLING MACHINE	199
INDIANA JONES	239
JET FIGHTER	369/369
KARATEKA	189
KING QUEST IIII	289
KRISTAL	209
LA QUETTE DE L'OISEAU DU TEMPS	239
LE MANOIR DE MORTVILLE	215
LOMBARD RALLY	229
MAXI BOURSE	239
MILLENIUM 2.2	239
PC HITS N° 2	229
PIRATES	199
PURPLE SATURN DAY	239
RAMBO III	189
RED STORM RISSING	299
REVOLUTION FRANÇAISE	189
ROGER RABBIT	229
RUNNING MAN	199
SAVAGE	189
SENTINELL	209
TARGHAN	249
TEENAGE QUEEN	199
TEST DRIVE II	259
TEST DRIVE II (SUPER CARS)	189
TEST DRIVE II (SENERY DISK)	189
ULTIMA TRILOGY	289
W.C. LEADERBOARS	179
WIND SURF WILLY	195

PROMO

ADVANCED DUNGEONS DRAGON'S	199
CALIFORNIA GAMES	179
DECISION DESERT	229
LEGEND OF THE DJEL	199
ROCKET RANGER	219

ATARI

ARICAN RAIDER	189
ALTERNATIVE WORLD GAMES	149
AQUAVENTURER	199
ARCHIPELOGOS	199
ASTOROTH	159
BALLBLAZER	139
BALL RAISER	199
BATTLE CHESS	239
BATTLETECH	229
BATMANN	195
BEAM	229
BLACK TIGER	149
BLASTEROID	189
BUFFALO BILLS RODEO	199
BUMPY	189
BUTCHER HILL	159
CALIFORNIA GAMES	159
CAPITAINE FIZZ	139
CARRIER COMMAND	219
CASTLE WARRIOR	195
CHESS 89	199
CHICAGO 30'S	159
CIRCUS ATTRACTION	199
CODE ROUTE	229
COLOSSUS CHESS 10	279
CRAZY CARS II	205
CYBERNOID II	149
DAMES GRAND MAITRE	450
DAKAR 89	149
DARKSIDE	239
DIMENSION 3D C.A.O.D.A.O.	359
DOUBLE DRAGON	189
ERE HIT VOL I	199
EXPLORA II	299
F-15 STRIKE EAGLES	199
F-16 COMBART PILOT	199
FLIGHT SIMULATOR II	319
FONDATIONS WASTE	189
FOOTBALL MANAGER II	189
FORGOTTEN WORLD	189
FRIGHT NIGHT	149
GALDREGON'S DOMAIN	189
GARFIELD WINTER'S TAIL	199
GARY LINEKER HOT SHOTS	149
GAUNTLET II	189
GOLDRUSH	149
GUERILLA WARS	169
HOLLYWOOD POKER PRO	169
HUMAN KILLING MACHINE	169
INDIANA JONES	229
IRON TRACKERS	219
JADE	299
JINKS	169
JOURNEY EARTH	189
KENNEDY APPROACH	219
KING OF CHICAGO	239
KING QUEST IV	299
KRISTAL	199
KULT	239
L'ANGE DE CRISTAL	249
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
LAST DUEL	159
LODE RUNNER	159
MASTER SOUND	340
MATA HARI	199
MAXI BOURSE	229
MEURTRES A VENISE	229
MILLENIUM 2.2	189
NIGHT DAWN	229
OPERATION JUPITER	219
OPERATION NEPTUNE	239
OPERATION WOOLF	179
OUTRUN	189
PHOBIA	199
POPULOUS	229
PURPLE SATURN DAY	219
QUASAR	199
RAMBO III	179
RED HEAT	199
REAL GHOSBUSTER	179
RENEGADE	169
RINGSIDE *	239
ROAD BLASTERS	159
ROBOCOP	159
ROCKET RANGER	229
R-TYPE	199
RUNNING MAN	199
RUN THE GAUNTLET	159
R.V.F.	239
SAVAGE	195
SILKWORM	189
SIMULATION PACK	199
SKATEBALL	199
SLEEPING GODSLIE	229
SOCCER	199
SORCERY PLUS	199
SPACE BALL	159
SPACE HARRIER	209
STAG	199
STARGLIDER 2	219
STAR TRECK	189
STORY SOFAR THE	199
SWEEK	159
TARGHAN	239
TECHNOCOP	189
TEENAGE QUEEN	189
THUNDERBIRDS	229
THUNDERBLADE	195
TIGER ROAD	199
TIME SCANNER	189/189
TIMES OF LORE	249
TITAN	239
TOM ET JERRY	229
TOTAL ECLIPSE	229
TURBO CUP	199
VIGILANTE	159
W.C. LEADERBOARD	189
WICKED	199
WIND SURF WILLY	195
WINTER GAME	219
ZANY GOLF	229
XYBOTS	199

PROMO

A 320	99
AUBORNE RANGE	139
BOBO	99
CAPTAIN BLOOD	99
COBRA II	99
LED STORM	99
PHOENIX	99
PLATOON	99
TINTIN SUR LA LUNE	239
TURBO GT	99
VINDICATOR	139

AMSTRAD

A 320	139/139
AFTER BURNER	95/145
AIR BORNE RANGER	169
AMSTRAD GOLD HITS 3	99
ARCADE ACTION	179
BANGKOK KNIGHTS	119
BARBARIAN II	135
BLASTEROIDS	119
BOBO	139/189
BUBBLE GHOST	119/189
BUMPY	129/189
BUTCHER HILL	79/119
CHICAGO 30'S	79/119
CHICAGO 90	139/189
CLASSIQUES N° 1	169
DARK FUSINO	119
DIX SUR DIX	189
DOUBLE DRAGON	79
DRAGON NINJA	89/139
DUO PACK	145
DYNAMIC DUO	119
DYNAMITE	189
ERE HITS VOLUME 1	189
ERE HITS VOLUME 2	189
ERE HITS VOLUME 3	189
FIRE AND FORGET	129/169
FOOTBALL MANAGER II	159
FORGOTTEN WORLDS	89/145
FORGOTER WORLDS	99/139
GALACTIC CONQUEROR	119/159
GIANTS : LES BEST D'US GOLD	189
GUNSHIP	169/229
HIGHWAY PATROL	119/189
INDIANA JONES	99/139
JACK THE NIPPER	99/139
JEUX EXCEPTIONNELS	179
LA COLLECTION KOMANI	169
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	139/189
LAST NINJA 2	119/139
LES FUTURISTES	179
LES HITS N° 2	145
LES PRIVES	179
LIVE AND LET DIE	89/135
MASTER OF THE UNIVERSE	99/139
MAXI BOURSE	129/179
MEGA PACK	199
NARY MORES	99/139
NETHER WORLD	95/139
OFF ROAD RACE 4×4	99/145
OFF SHORE WARRIOR	119/159
OPERATION NEPTUNE	79/119
OPERATION WOLF	89/139
PIRATES	139
PURPLE SATURN DAY	159/189
RAMBO 3	89/139
RASTAN	79/119
REAL GHOSTBUSTERS	89/145
RED HEAT	99/199
ROBOCOP	89/139
R-TYPE	95/145
RUNNING MAN	79/119
SILKWORM	89/139
SIMULATION PACK	145
STORMLORD	89/145
STORM WARRIOR	99/139
SUPER SCRAMBLE	89/139
SUPERTRUX	79/139
TAITO'S COIN OP COLLECTION	159
TANK ATTACK	99/119
TECHNOCOP	99/149
TEN COMPUTER HIT 5	159
THE FINAL ASSAULT	99/119
THUNDERBLADE	99/145
TIME SCANNER	99/139
TITAN	119/159
TOP 6	149
TURBO CUP	149/199
TYPHOON	79/129
VIGILANTE	79/119
VINDICATORS	79/119
WEC LE MANS	89/139
XYBOTS	99/139

COMMODORE 64

ACTION SERVICE	139/189
AFTER BURNER	95/139
AMERICAN CLUB SPORTS	139
ARCADE ADV EARTH	139
ARCADE MUSCLE	99/129
BAAL	95/135
BAAL	89/189
BARBARIAN II	79/99
BATMAN	95/145
BEAM	99/139
BUFFALO BILLS RODEO	99/139
CHICAGO 30'S	79/119
CIRCUS ATTRACTION	105/159
DANGER FREAKS	89/139
DOUBLE DRAGON	95/139
DRAGON NINJA	95/139
F14 TOMCAT	159
FORGOTTEN WORLDS	99/139
GRAND PRIX CIRCUIT	105/159
INDIANA JONES	99/139
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	149/169
LAST NINJA II	119/159
LED STORM	95/145
MIKE READ'S POP	139
PHOBIA	99/139
RAMBO III	79/119
R-TYPE	92/139
ROBOCOP	79/129
SILKWORM	89/139
STAR TREK	89/139
STORMLORD	95/145
SUPER SCRAMBLE	89/139
SUPER SCRAMBLE	99/139
TITAN	119/169
TOM ET JERRY	99/139
ULTIMA TRILOGY	199
VICTORY ROAD	79/99
VIGILANTE	79/129
VINDICATIONS	119

AMIGA

AFRICAN RAIDERS	199
AFTER BURNER	239
AQUADVENTURER	189
ARCHIPELOGOS	199
ARKANOID II	229
ASTOROTH	169
BALANCE OF POWER 1990	249
BALLISTIX	189
BARBARIAN II	169
BISMARCK	199
BLACK TIGER	199
BLOOD MONEY	195
BOBO	229
BUFFALO BILLS	229
CALIFORNIA GAMES	199
CARRIER COMMAND	229
CASTLE WARRIOR	229
CIRCUS ATTRACTIONS	199
COLOSSUS CHESS 10	239
CRAZY CARS II	229
CYBERNOID II	169
DAMES GRAND MAITRE	450
DESING 3D	699
DOUBLE DETENTE	239
D PAINT 3	699
DRAGON'S LAIR	339
DUNGEON MASTER	219
EXPLORA II	289
FALCON	279
FALCON MISSION 1	189
FLIGHT SIMULATOR II	329
FOOTBALL MANAGER II	199
FORGOTTEN WORLDS	189
FRIGHT NIGHT	189
GALDREGON'S DOMAIN	189
GARFIELD A WINTERS TAIL	229
GRAND MASTER SŁAM	239
GRAND PRIX CIRCUIT	229
GUERILLA WARS	189
GUNSHIP	189
INDIANA JONES	199
JOURNEY EARTH	199
KARATEE KID II	199
KICK OFF	199
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
LEADER BOARD	229
LEGEND OF DJEL	195
LEGEND OF THE SWORD	209
LES PORTES DU TEMPS	299
LOMBARD RALLY	239
MANHUNTER	229
MEURTRES A VENISE	229
NIL DIEU VIVANT	299
PHOTO PAINT	779
POPULOUS	229
PORTS OF CALL	329
POWER PROME	239
PURPLE SATURN DAY	229
RAMBO III	189
RENEGADE	189
REVOLUTION FRANÇAISE	189
ROADBLASTERS	189
ROBOCOP	189
ROLLOUT	199
SAVAGE	195
SHOOT EMUP CONS. KIT	199
SILKWORM	189
SLEEPING GOOS LIE	229
SPHERICAL	199
SUPER HANG ON	239
SUPER SCRAMBLE	199
SWEEK	159
TANK ATTACK	229
TERMINATOR	189
TEST DRIVE II	255
TEST DRIVE II (CAR DISK)	185
TEST DRIVE II (SCENARY DISK)	185
THUNDERBIRDS	229
TIME SCANNER	245
TOM ET JERRY	259
TOTAL ECLIPSE	219
VIGILANTE	169
VOYAGER	189
WATCH OUT	219
W.C. LEADERBOARD	189
WICKED	229
WIND SURF	199
WIND SURF WILLY	189
ZANY GOLF	239

PROMO

ACTION SERVICE	189
BATTLE HAXKS 1942	209
BILLARD SUVALATOR	199
BLOOD	229
BOB MORANE OCEAN	199
BOBO	209
CAPITAIN FIZZ	129
DARK SIDE	209
DEEP	165
DRAGON NINJA	209
DRAGON NINJA	219
ELITE	189
HOLLYWOOD POKER PRO	189
HYBRIS	199
IKARI WARRIOR	189
IRON TRACKER	189
ISS	219
JAWS	199
L'ARCHE DU CAPITAINE	
LED STORM	189
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
MICROPROSE SOCCER	189
MILLENIUM 2.2	219
MOTOR MASSACRE	189
NIGLE MANSELL	209
OFF ROAD RACING 4×4	209
PERMIS DE TUER 007	179
PLATOON	179
RAFFLES	199
REBEL CHARGE AT CHICKAMANGA	239
ROGER RABBIT	199
RUNNING MAN	189
SDI	229
SPACE HARRIER	179
STAG	189
TINTIN SUR LA LUNE	269
TITAN	199
TURBO CUP	179
VINDICATOR	169
WESTERN GAMES	165
XYBOTS	189

COMPILATION

THE STORY (VOL 1,2,3, OU 4)	229

BEYMOND, BUGGY BOY, IKARI, BATTLE SHIPS

MEGA PACK	229

WINTER 88. MOUSSE TRAP. PLUTOS. SUICIDE MISSION. SECOND OUT. FROST BYTER.

SEGA

AFTER BURNER	290
ALESTE POWER STRIKE	250
ALEX KIDD	250
ALEX KIDD II	290
ALIEN SYNDROME	250
AZTEC ADVENTURE	250
BLACK BELT	250
BLADE EAGLE	250
CALIFORNIA GAME'S	290
CHOPLIFTER	250/250
CIBORG HUNTA	290
DOUBLE DRAGON	290
FANTASY STAR	290
FANTASY ZONE II	295
FANTASY ZONE MAZE	259
GREAT BASKETBALL	250
KENSEIDEN	290
LORDS OF THE SWORLD	290
MAZE HUNTEB 3D	290
MONOPOLY	290
NINJA	250
OUT RUN	290
OUT RUN 3D	290
PENGUIN LAND	290
SECRET COMMAND	250
SHANGAI	250
SHINOBI	290
SPACE HARRIER	290
THUNDERBLADE	290
TIME SOLDIER	290
TIME SOLDIERS	290
VIGILANTE	290
WONDERBOY	250
ZAXXON 3D	290
SILLION II	250

THOMSON

CAPTAIN BLOOD	229
LA MARQUE JAUNE 8.9+	169
LA MINE AUX DIAMANTS 8.9.9+	169
LES DIEUX DE LA MER 8.9.9+	169
LES PASS. DU VENT N° 2 8.9.9+	169
LES RIPOUX 8.9.9+	169
MACADAM	229
MAXI BOURSE	229
MEURTRES EN SERIE 8.9.9+	169
OK COWBOY 8.9.9+	169
OXPHAR 8.9.9+	169
PROHIBITION 8.9+	169

COMPILATION

HIT OCEAN (8D)	229

ARKANOID. FLASH POINT. GAME OVER. FAPFIGHT. SUPER TENNIS. TOP GUN. WIZBALL. GREEN BERET. RENEGADE. HY OR KUNG FU N° 2.

HIT GREEMLINS (8D)	229

SPORT D'ETE. WAY OFF THE TIGGE. TOO SCHUSS. ADRANGER. KRACK OUT. N° 10

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR 4 JOUEURS ST	99
BOITE DE RANGEMENT	98
DOUBLEUR JOYSTICK EN V	95
FILTRE ECRAN	199
HOUSSE POUR MICRO	135
JOYSTICK CONTROLLER	105
LECTEUR AMSTRAD 5 1/4	1 300
MANETTE SPEED KING	105
PROFFESSINAL AUTOFIRE	159
RALLONG JOYSTICK	69
TAPIS SOURIS	89

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE *TI 69*

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TÉL.

❑ PC et COMPATIBLE ❑ APPLE II
❑ AMIGA ❑ C 64
❑ ATARI ST ❑ THOMSON Réf.
❑ AMSTRAD CPC ❑ AMSTRAD PCW

LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence 78140 VELIZY

NOM DU JEU	PRIX
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL	

❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE
❑ MANDAT-LETTRE
❑ EN CONTRE REMBOURSEMENT (PRÉVOIR 20 F DE FRAIS) ❑ DISK ❑ CASS



Jaloux

Je t'écris pour te poser une question qui m'embête depuis longtemps : les jeux que vous testez vous sont-ils offerts ou prêtés par les sociétés productrices ou faut-il que vous les achetiez ? De plus, quelles sont les qualités et/ou diplômes pour devenir testeur dans un grand génial magazine comme *Tilt ?*

D.J., un Atariste novice

■ *Vous n'êtes pas sans savoir que* Tilt *est le premier en France dans son domaine de prédilection : le jeu sur micro-ordinateur. Les éditeurs de logiciels le savent bien et nous envoient régulièrement leurs dernières productions pour que nous les testions. On peut donc dire qu'ils nous sont offerts. Mais pas toujours. Les plus chers et certains logiciels importés en petite quantité ne nous sont prêtés que pour une courte durée. Les autres sont ensuite classés et rangés. Nous en avons besoin pour les réutiliser lors de challenges ou pour la confection de guides ou de numéros hors série.*
Devenir testeur d'un magazine aussi prestigieux que Tilt *ne demande pas de diplôme particulier. Les qualités exigées sont de deux ordres. Il faut d'abord connaître les micro-ordinateurs en général, en connaître bien un ou deux, et être un spécialiste des jeux et de leur évolution. Non moins importante est la seconde qualité : la faculté de traduire sur le papier (plutôt sur traitement de texte) les sensations inspirées par le jeu. Il faut surtout avoir de la chance : il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus.*

Sauvé

Possesseur d'un *Atari ST* depuis peu, j'ai acheté dernièrement le logiciel *Times of Lore* décrit dans votre revue (n° 62). Le mode d'emploi fourni avec est assez succinct. Aussi, pourriez-vous m'aider en répondant aux deux questions suivantes.
Premièrement, je n'arrive pas sauvegarder la partie en cours. Or, d'après votre article, on peut le faire en passant une nuit à l'auberge. J'ai essayé en vain. Quelle est selon vous la marche à suivre ? Deuxièmement, lorsque, au début du chargement de la disquette, je choisis l'option *Return to Times of Lore*, je tombe sur l'écran représentant le bureau GEM, et là je suis bloqué.

signé illisible

■ *Pour sauvegarder une partie, il faut en effet se rendre à l'auberge et parler à l'aubergiste. Le fait de prendre une chambre suffit pour que l'état courant du jeu soit enregistré sur disquette. Cette manipulation est décrite précisément dans le mode d'emploi, même si c'est dans un français approximatif, je vous l'accorde volontiers. Pour reprendre plus tard une partie sauvegardée, vous devez sélectionner l'option « choix et jeu » dans la dernière icône en bas à droite. L'option* Return to Times of Lore *n'est utilisée que pour reprendre une partie lorsque vous avez eu la malencontreuse idée de mourir.*

Les fruits de la passion

J'étais, il y a deux ans, possesseur d'un *C 64*. Il me convenait parfaitement. Mais, pendant ce temps, après avoir lu et relu tous tes articles sur l'*Atari ST*, je me suis décidé à acheter cette machine. Je m'éclarais comme un fou avec ma nouvelle machine. Mais au fur et à mesure, ma passion s'atténuait. Et maintenant, j'en suis arrivé à un point tel que je n'allume plus mon *ST*. J'aimerais retrouver cette passion, et je compte sur toi pour m'y aider.

Anonyme.

• *Retrouverez-vous le paradis perdu ? Vous êtes sur la bonne voie, vous qui avez compris que le bonheur n'est pas dans la fuite en avant technologique. Qu'est-ce qu'un* Atari ST, *sinon l'Oric de l'an 2000 ? Eh oui, tout est relatif, surtout en micro-informatique. Ce qui importe, c'est l'intérêt ludique des jeux, qu'ils tournent sur* Amiga *ou* ZX81. *Courage, continuez...*

Amiga Cao

Possesseur d'un *Amiga 500* version 1.3, Je vous écris pour vous demander quelque chose qui me préoccupe depuis longtemps. Voici mon problème : ayant le simulateur de courses *Ferrari Formula One*, le programme se charge normalement, toutes les fonctions possibles aussi, sauf la course, qui est lancée après avoir cliqué sur l'icône correspondante. Je me précipite donc chez mon revendeur habituel qui m'explique que ceci est dû à la nouvelle ROM de l'*Amiga*. Voilà mes questions ? Est-ce vraiment dû à la nouvelle ROM ? Est-ce que le logiciel *F 18 Interceptor* fonctionne sur ma machine avec sa nouvelle ROM ? Les logiciels ressortiront-ils pour ma machine ? Pourriez-vous me donner la liste des logiciels ne fonctionnant pas avec la version 1.3 ?
Je voudrais aussi savoir quel est le meilleur logiciel de CAO pour *Amiga* ? Pour finir, faut-il absolument une extension mémoire pour avoir de bons résultats ?

Frédéric

■ *Une enquête qui, pour être discrète, nen a pas moins été menée avec sérieux, nous amène à penser qu'il se pourrait bien qu'une petite série d'*Amiga 500 *(vendus en novembre 1988) présente une défectuosité. On ne sait pas encore exactement laquelle, mais il semblerait que ce soit le drive qui soit en cause. Ce défaut entraînerait-il effectivement des complications avec quelques jeux :* Opération Jupiter, Voyage au centre de la terre, Capone, Western Game, Rocket Ranger, *peut-être* F 18 Interceptor *et* Ferrari Formula One. *Remarquez que tout est au conditionnel : nous n'avons pas constaté la chose de visu. Quoi qu'il en soit, votre revendeur a tort en ce sens que la version 1.3 n'est pas en cause et F 18 s'y pilote parfaitement. Demandez-lui cependant de se mettre en rapport avec Commodore France (en notre nom s'il le faut) qui fera son possible pour vous dépanner.*
*L'*Amiga *n'est pas le micro le plus riche en logiciels de CAO (Conception assistée par ordinateur). Mais il n'est pas entièrement démuni. Si vous recherchez une véritable CAO, du genre* AutoCad *sur PC, vous pouvez vous fier à* X-CAD Designer, *distribué, en français, par Computer Concept. C'est un logiciel professionnel, c'est-à-dire très performant, mais lourd et cher (4 895 F), pas très beau et exigeant un disque dur. Si, pour vous, CAO ne signifie que dessin en trois dimensions, vous pouvez vous contentez, pour environ 1 500 F, de* Design 3D, *la nouvelle version de* CAO 3D *(Ere Informatique). Il présente l'avantage de fonctionner même avec un* Amiga 500. *Mais ne vous faites pas trop d'illusions, une extension mémoire se révélera vite indispensable.*

Editeurs-pirates

Je voudrais réagir à la lettre du sieur « Red Line » (n° 66) qui disait trouver le coût des logiciels excessif. Je ne suis pas loin de partager son avis, mais je ne pense pas que le piratage systématique de tous les programmes soit la solution. En effet, outre les inconvénients que cela présente (risque de virus, pas de manuel...), il faut reconnaître que c'est un peu décourageant pour les développeurs et franchement ruineux pour les distributeurs. Alors, que faire ? Eh bien, je pense que l'idée émise par ce même « Red Line » n'est pas forcément mauvaise. Si on diminue le prix d'un logiciel, disons de 2 000 FB à 200 FB (je suis belge moi aussi, alors traduisez en francs français), plus personne ne va s'amuser à pirater ! (1 FB = 0,16 F environ, NDLR). Ou si quelqu'un s'y risque, il ne risque pas de distribuer son produit, car personnellement, je suis prêt à donner 200 FB pour être sûr d'avoir une disquette saine et un jeu fonctionnant à 100 %. Oui, mais à ce prix-là, le distributeur fait 80 % de chiffre d'affaires en moins. OK, mais à ce prix-là, il en vendra non pas dix fois, mais vingt fois plus ! Donc, théoriquement, il doit gagner plus à ce compte-là ! Bon, d'accord, j'exagère un peu, mais ne croyez-vous pas que cela mérite d'être étudié ?

A. Nonyme, un Belge timide

Croyez-vous vraiment que les auteurs, les éditeurs, les distributeurs et les vendeurs de logiciels rentreront dans leurs frais en les vendant 30 FF ? Ce serait

trop beau... Mais le débat continue et les propositions sont les bienvenues !

Zicmu

Je possède un *Atari 520 STF* 1Mo depuis quelques mois et j'aimerais l'utiliser avec ma deuxième passion, après l'informatique bien sûr, la musique. Hélas, je n'ai pas les moyens de m'acheter un synthé MIDI pour le relier à l'ordinateur. Je possède *Music Studio* et *Music Construction Set*, mais il n'est pas possible de créer des morceaux dignes de ce nom avec ces logiciels...
Alors, qu'est-ce que tu me conseilles, existe-t-il des logiciels capables de bonnes qualités sonores, instrumentales... mais sans synthé...
Ou bien, peut-on trouver des softs capables de transformer des sons provenant d'une chaîne hi-fi pour les retravailler ? Comment David Withaker crée-t-il ses superbes musiques ? Enfin, une dernière question, que penses-tu du *MT 32* et quel est son prix ?

Frédéric Ammannati, Ajaccio

■ *Hors MIDI, point de salut. Il faut avouer qu'il est très difficile de tirer quelque chose de décent des ressources sonores internes du ST. Tout le monde ne s'appelle pas David Withaker... Vos programmes ne sont pas en cause, il n'en existe guère de meilleurs pour l'instant. Alors, patience et persévérance sont les clefs du succès ! Pour utiliser sur votre ordinateur des sons provenant d'une chaîne hi-fi, il faut vous munir d'un digitaliseur (on dit aussi* sampler *ou échantillonneur) du genre* St-Replay.
Le synthétiseur polyphonique et multi-timbral MT 32 *de* Roland *n'est plus fabriqué mais on peut encore en trouver d'occasion pour environ 2 000 F à 2 500 F. Il est remplacé par le* D110, *plus performant et dépourvu de souffle, vendu quant à lui 4 700 F environ.*

Modem

J'adore la micro ludique. J'ai un peu galéré sur *Apple IIE* et *IIC*, sur compatible *PC* ou encore sur *CPC*, puis j'ai acquis une console *Sega* en misant sur une meilleure qualité graphique et sonore. Mais à présent, rien ne va plus ! Je veux créer ! Je vais sans tarder acquérir la machine de mes rêves, l'*Amiga* auquel j'ai déjà eu accès (mais ça ne suffit plus !) et dont vous décrivez si judicieusement les qualités et les défauts au fil de vos articles (...) Mais cependant, si je puis me permettre, j'ai quelques questions à vous poser (Hiêk, hiêk ! Mon côté fourbe ressurgit !). Tout d'abord, dans le numéro 68 de *Tilt*, vous parliez de liaison entre deux consoles par un modem. Quel est l'intérêt de cette connexion ? Comment cet intérêt se manifeste-t-il ? J'avoue ne pas avoir trouvé la réponse dans votre — bien que superbe — article sur « Les nouvelles bombes Atari, Sega, Nintendo ». Autre question, à laquelle vous avez certainement répondu par le passé : pourriez-vous me dresser la liste minimale des périphériques (avec leur référence si possible) nécessaire à la digitalisation sur *Amiga 500* (à part la machine de base elle-même, évidemment ! Suis-je bête...)

M.X.

■ *Relier deux ordinateurs — ou deux consoles — par modem ne présente d'intérêt qu'avec des programmes appropriés. Cette technique permet à plusieurs joueurs d'évoluer dans un univers commun, à partir de machines différentes (et éventuellement à distance). Exemple concret : prenez* Flight Simulator 3.0 *sur* PC. *Si le programme est chargé simultanément sur deux ordinateurs reliés par modem, vous pourrez voir sur votre écran l'avion de votre partenaire, tandis qu'il pourra voir le vôtre. Vous pourrez volez ensemble, vous séparez, vous retrouvez... D'autres simulateurs de vol beaucoup moins pacifiques, comme* Falcon *ou* F-19, *offrent aux deux pilotes un univers commun dans lequel ils peuvent se prendre en chasse et se canarder.*
Pour digitaliser sur un Amiga 500, *il vous faut connecter à la machine un digitaliseur (tel que le* Digiview Gold, *par exemple). Un digitaliseur est constitué de circuits électroniques (carte d'extension ou boîtier externe) et d'un programme chargé d'en gérer les fonctions et de produire, le cas échéant, des traitements de l'image. Il vous faut également une source vidéo (caméra, magnétoscope, une vieille caméra de surveillance à moins de 1 000 F fera affaire...)*

Armistice

Merci de me publier. Je vous écris parce que j'aime bien votre revue, mais je crois que je vais arrêter de l'acheter. Voilà mon problème : je possède un *Apple IIE*. J'entends d'ici les possesseurs d'*Atari 520 ST* ou d'*Amiga 500* dire : « Ouah ! Le nul, il n'y connaît rien du tout avec son bidule de 14-18 ! ».
Oui, figurez-vous que je connais des possesseurs de *16/32* bits qui ne se gênent pas pour le dire... Mais quelle ne fut pas ma poufferie, mon hilarité, lorsque je me suis aperçu que ces soi-disant dieux du 16/32 bits n'étaient pas capables, mis à part des parties de jeux splendides (là, on ne peut rien dire), de faire une simple petite boucle en basic ! Alors vous, les possesseurs d'*Atari* ou d'*Amiga*, au lieu de vous faire la guéguerre comme des petits gamins pour savoir lequel d'entre vous aura le meilleur jeu, faites plutôt la différence avec votre intelligence !
Est-ce que nous, possesseurs de huit bits, nous nous faisons la guerre ? Certes, je ne dis pas que l'*Apple II* est le meilleur (je ne suis pas prétentieux !), mais il me plaît. Alors ? Si Amigiens et Atariens se font la guerre, c'est par jalousie, par peur que l'un dépasse l'autre. Ouvrez les yeux, bon sang ! Et vous *Tilt*, arrêtez de nous « bassiner » avec ce conflit perpétuel et n'oubliez pas les huit bits.
Vous ne parlez que de jeux sur *Atari* et *Amiga*. Dans ce cas, au lieu d'acheter ces machines pour jouer, il vaut mieux acheter une console ! Pour finir, les Amigiens et les Atariens me font bien marrer ! Qu'en penses-tu, cher *Tilt* ?

Cédric Krolczyk

■ *Votre idée d'une conférence internationale pour la paix dans la micro-ludique, sous l'égide de l'ONU, me semble à retenir, bien que ses chances de succès soient minces, comme le laisse craindre l'abondant courrier belliqueux que nous recevons de la part de possesseurs d'*Atari ST *et d'*Amiga. *La rubrique Forum, reflet fidèle des états d'âme des lecteurs, ne pouvait passer sous silence ce débat qui agite profondément le monde de la micro-informatique de loisirs. Un combat, presque aussi passionné, oppose les partisans de l'*Amstrad CPC *et ceux du* Commodore 64. *Parfois, des zélateurs du* MSX2, *de l'*Atari XL/XE, *font brièvement irruption sur le champ de bataille, lançant quelques javelots acérés. Vous même, possesseur d'*Apple II , *avez à votre insu pris place parmi ces bataillons de fanatiques prêts à s'entredéchirer, en proclamant contre l'évidence que les 16/32 bits ne sont pas capables de faire une simple boucle en basic ! Peut-être la font-ils si vite que vous n'avez pas le temps de la voir ! Alors, que faut-il penser de tout cela ? Rien, sinon qu'un regard tourné vers l'avenir laisse deviner les futurs machines qui feront oublier ces polémiques stériles.*

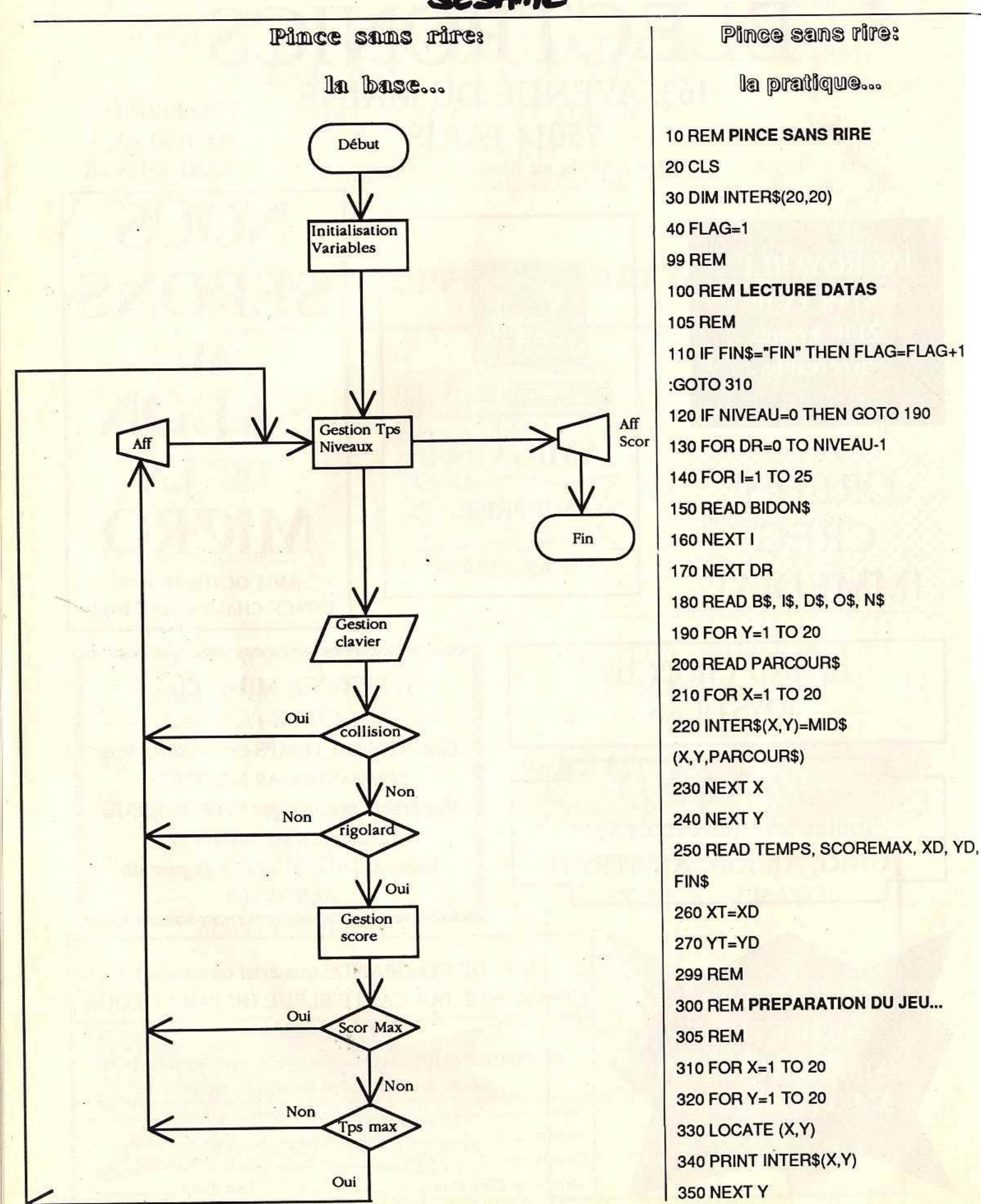
Programmation

Je t'écris pour te dire tout simplement que tu es le meilleur. Eh oui ! Je n'ai pas, à ce jour, trouvé mieux que *Tilt* en matière de microloisirs, et je peux dire que j'ai cherché longtemps.
Mais je ne t'écris pas simplement pour te faire des éloges (bien que tu les mérites). Je veux aussi te poser quelques questions. Je suis passionné de jeux et je rêve d'en faire un. Je possède un compatible *IBM* (mon père l'a acheté pour son travail). Je sais, ce n'est pas un ordinateur de jeu, mais je n'ai pas d'argent pour acheter une autre machine.
Voilà ma question ! Je ne connais presque presque rien en programmation. Pourrais-tu me dire quel logiciel, quel langage il me faudrait utiliser pour programmer un jeu et comment je pourrais apprendre la programmation ; est-ce indiqué sur le logiciel ou faut-il acheter des bouquins pour apprendre à programmer un jeu (d'action, si possible).

Julien

■ *Commencez par apprendre le basic, c'est une bonne base de départ pour se familiariser avec la programmation. Le GW-basic est le plus répandu sur compatibles PC. Il ne vous permettra pas de faire des merveilles, mais il faut un début à tout. Ensuite, passez à l'assembleur. Basic et assembleur devraient vous suffire pour réaliser votre jeu. Quant aux livres sur le GW-basic (qui est similaire au basica tournant sur les vrais IBM), ils ne sont pas orientés vers le jeu mais devraient vous permettre de démarrer.*

Pince sans rire: la base...



Pince sans rire: la pratique...

```
10 REM PINCE SANS RIRE
20 CLS
30 DIM INTER$(20,20)
40 FLAG=1
99 REM
100 REM LECTURE DATAS
105 REM
110 IF FIN$="FIN" THEN FLAG=FLAG+1
:GOTO 310
120 IF NIVEAU=0 THEN GOTO 190
130 FOR DR=0 TO NIVEAU-1
140 FOR I=1 TO 25
150 READ BIDON$
160 NEXT I
170 NEXT DR
180 READ B$, I$, D$, O$, N$
190 FOR Y=1 TO 20
200 READ PARCOUR$
210 FOR X=1 TO 20
220 INTER$(X,Y)=MID$
(X,Y,PARCOUR$)
230 NEXT X
240 NEXT Y
250 READ TEMPS, SCOREMAX, XD, YD,
FIN$
260 XT=XD
270 YT=YD
299 REM
300 REM PREPARATION DU JEU...
305 REM
310 FOR X=1 TO 20
320 FOR Y=1 TO 20
330 LOCATE (X,Y)
340 PRINT INTER$(X,Y)
350 NEXT Y
```

```
360 NEXT X
370 LOCATE XD,YD
380 PRINT "*"
399 REM
400 REM GESTION DU TEMPS
405 REM
410 TEMPS=TEMPS-FLAG
420 IF TEMPS=0 THEN CLS: PRINT
"SCORE= "; SCORE+NR*10: END
499 REM
500 REM GESTION DU CLAVIER
505 REM
510 A$=INKEY$
520 IF A$="6" THEN XT=XT+1
530 IF A$="4" THEN XT=XT-1
540 IF A$="8" THEN YT=YT-1
550 IF A$="2" THEN YT=YT+1
560 IF XT=XD AND YT=YD THEN
GOTO 410
599 REM
600 REM COLLISIONS
605 REM
610 IF XT<>XD AND INTER$(XT,YD)="I"
OR "_" THEN COL=1
620 IF YT<>YD AND INTER$(XD,YT)="I"
OR "_" THEN COL=1
630 IF XT<>XD AND
INTER$(XT,YD)="O"THEN NR=NR+1
640 IF XT<>XD AND
INTER$(XT,YD)="O" THEN NR=NR+1
699 REM
700 REM AFFICHAGE
705 REM
710 IF COL=1 THEN PRINT CHR$(7):
COL=0: GOTO 410
720 LOCATE XD,YD
730 PRINT" "
740 LOCATE XT,YT
750 PRINT"*"
760 XD=XT
770 YD=YT
799 REM
800 REM GESTION SCORE/NIV
805 REM
810 IF NR*10<>SCOREMAX THEN
GOTO 410
820 SCORE=SCORE+TEMPS
830 NIVEAU=NIVEAU+1
840 NR=0
850 GOTO 410
999 REM
1000 REM DATAS
1005 REM
1010 DATA "------------------"
1020 DATA "I  I IOII    I"
1030 DATA "IOI I I  IO I"
1040 DATA "I         I------I"
1050 DATA "I  ---------   I I"
1060 DATA "I    I---    I I"
1070 DATA "I---- I IOI    I I"
1080 DATA "I    III    I I"
1090 DATA "I -------      I I"
1100 DATA "I  I    ---- I I"
1110 DATA "I   ------II     I"
1120 DATA "I    I    I----- I"
1130 DATA "I  II--OII     I"
1140 DATA "I-- II  II -----I"
1150 DATA "I  I  III     I"
1160 DATA "I --I ----I I----- I"
1170 DATA "I OI     IIO II"
1180 DATA "I  I    I     II"
1190 DATA "I    I I      I"
1200 DATA "------------------"
1210 DATA 500,70,8,8,"FIN"
```

HIT-PARADE

LECTEURS

POPULOUS
Electronic Arts
DRAGON NINJA
Ocean
FALCON
Spectrum Holobyte
CRAZY CARS II
Titus
FORGOTTEN WORLDS
U.S Gold
DOUBLE DRAGON
Melbourne House
BARBARIAN II
Palace
SKWEEK
Loriciel
DUNGEON MASTER
FTL
INETRNATIONAL KARATE +
Activision

BOUTIQUES

POPULOUS
Electronic Arts
KICK OFF
Titus
SILKWORM
Virgin
DRAGON NINJA
Ocean
CRAZY CARS II
Titus
FALCON
Spectrum Holobyte
KULT
Exxos
ROBOCOP
Ocean
TEST DRIVE II
Accolade
DOUBLE DRAGON
Melbourne House

Dur, dur...

Afin de couper court aux rumeurs faisant état du manque de fiabilité des disques durs équipant les PC 2286 et 2386, Amstrad annonce son intention d'échanger tous les ordinateurs de ce type en stock chez les revendeurs ainsi que ceux déjà vendus. L'explication d'Alan Michael Sugar, le grand patron d'Amstrad, est la suivante: "Le taux de défaillance des disques durs, quoi que faible, est pour nous inacceptable, et nous ne pouvons nous permettre de mettre en péril notre réputation de fournisseur de matériel fiable." Concrètement, les machines seront toutes remplacées par d'autres, équipées d'un nouveau contrôleur de disque dur. Comme nous l'explique Marion Vannier, PDG d'Amstrad France: "Tout utilisateur final constatant des problèmes avec le disque dur de son PC 2286 et 2386 doit contacter son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre." Nous approuvons cette initiative. Contrairement aux affirmations rassurantes d'Amstrad cette décision prouve qu'il y a réellement eu problème. Du reste, la venue tardive des PC 2286 et 2386 est, d'après certains, imputable à la mise au point du contrôleur.

Complément

Atari annonce le lancement d'une mallette "Bureautique-Communication" pour la gamme ST. Cette dernière propose le tableur graphique LDW Power, la base de données relationelle Adimens ainsi que la version 3 du logiciel de communication Emulcom. Proposée à un peu moins de 1 500 F HT, cette mallette est présentée par Atari comme le complément idéal du Megapage ST.

Compilez!

Décidement, ESAT Software met les bouchées doubles pour la rentrée. Les Box Utiles sont des compilations sur CPC, Atari ST et compatibles PC regoupant divers programmes utilitaires. Box Util CPC propose six logiciels: Impression, Imprim'Image, Silipack, Echosoft, Zenith II ainsi qu'Ades Debugg. Son prix est de 390 F. La compilation pour Atari ST contient trois programmes (Spack, Sprite Editor De Luxe, House Music System et soixante sons digitalisés). Elle est proposée à un peu moins de 1 000 F. Pour sa part, Box Util PC est constitué par Interprete PC et Transfert 4.0. Son prix est de 790F.

Softs & Midi

Connu par le biais de Studio 24, Big Band et Track 24 sur ST et Amiga, Musilog annonce ses nouveautés de la rentrée. Fonctionnant sur Atari avec écran monochrome est 1 Mo de Ram, Proscore est un programme d'écriture musicale et d'impression de partitions. Il est compatible avec les autres programmes Midifile et Musilog. En outre, il est possible de l'acquérir en français ou en anglais. Autre nouveauté: Répétition. Destiné à tous les ST avec écran couleur ou monochrome, il se propose de vous éduquer à la pratique des instruments MIDI. Comme Proscore, il est disponible en français.

Référence

The Apple II GS Buyer's Guide propose un récapitulatif de l'ensemble des produits disponibles pour le GS. Il fait aussi le point sur les nouveautés. Pour en savoir plus, contactez: A.I.C, 54, rue Lamartine, 75009 Paris.

AMIE LE PRO.



AMIGA 500

AMIGA 500
Prix surprise !
Nous consulter.

AMIGA 500
+ MONITEUR
COULEUR SC 1084
Prix surprise !
Nous consulter.

PERIPHERIQUES

Lecteur externe 3" 1/2	990 F
Disque dur 20 Mo	4 990 F
Extension mémoire 512 Ko (sans horloge)	990 F
Extension mémoire 512 Ko (avec horloge)	1 290 F

GRAPHIQUES • VIDEO • SON

DIGITALISEUR DIGIGOLD	1 890 F
GENLOCK GST 30	4 650 F
GENLOCK MAGNI	18 500 F
SCANNER PRINT TECHNICK	4 990 F
HANDY SCANNER Type 4	4 990 F
Tablette graphique CRP A4	3 990 F
Tablette graphique CRP A3	8 490 F
INTERFACE MIDI ECE	580 F
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F

CADEAU PROMO
10 %
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

EN SEPTEMBRE
Profitez de nos super-prix de rentrée !

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 AMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONITEUR
COULEUR 1084
11 500 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 400 F
Disque dur 20 Mo	5 490 F
Disque dur 30 Mo autoboot	7 990 F
Extension 2 Mo	6 790 F
Emulateur XT	5 490 F
Emulateur AT	11 000 F

COMMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1 990 F



Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 9-89. RC 86 B 2526.

Evolution

Apple annonce que désormais les Mac SE sont équipés en standard et sans augmentation de prix du lecteur de disquettes FDHD SuperDriver. Celui-ci permet de stocker jusqu'à 1,4 Mo sur disque, est compatible avec les formats MFS et HFS, et peut lire les disquettes des anciens Mac (400 et 800 Ko par disque). D'autre part, par le biais d'Apple File Exchange, ce lecteur est mesure de lire directement des disquettes de 3,5 pouces au format PC. Une mise à niveau sera proposée aux possesseurs de SE ancienne version. Son prix n'est pas encore fixé.

Salons bis

Outre les salons que nous avons cités dans le Tilt journal du présent numéro, soulignons que le mois de septembre verra se tenir à Paris deux autres expositions intéressantes. La première est le salon de la musique 1989. Il se tiendra du 10 au 17 septembre à la grande halle de la Villette. Cette année, on attend beaucoup des PC en matière de MAO. Les configurations sont de plus en plus accessibles et fiables, notamment grâce aux nouvelles interfaces MIDI. Côté Atari ST, les éducatifs sont à l'ordre du jour. En outre le Stacy devrait être présenté. L'Amiga et les huit bits devraient, pour leur part, parachever la dynamique qui pousse depuis trois ans l'informatique musicale.

Destiné principalement aux professionels de l'infographie, Pixim 89 se tiendra lui du 25 au 29 septembre 1989 au palais des congrès à Paris. Conférences sur les recherches en synthèse et sur les technologies et techniques mises en oeuvre sont au programme. Le plus intéressant sera à n'en pas douter l'atelier graphique 3D qui permettra aux visiteurs de pratiquer synthèse.

DAO nouveau!

Upgrade Editions annonce la venue d'Image Partner pour Atari ST. Ce programme comprend quatre modules. Le premier offre de digitaliser une image par l'intermédiaire d'un scanner de type Canon IX12/IX12F et autres. Viennent ensuite les modules de dessin vectoriel et Bitmap disposant de toutes les options classiques. Enfin, la quatrième partie facilite les conversions d'images et connaît les formats de fichiers propres au ST, mais aussi à l'Amiga et au Macintosh. Image Partner requiert un ST disposant d'au moins 1 Mo de Ram, accompagné d'un disque dur (non nécessaire si l'on dispose de 2 ou 4 Mo).

Belle affaire...

La boutique Bab Micro, à Bayonne, innove dans la distribution de programmes notamment sur Amiga. L'objectif avoué est de proposer des programmes de qualité à un prix très compétitif. Ainsi, Captain Blood, Zoom, Test Drive et autres sont proposés à 99 F! Signalons que Bab Micro est en mesure d'assurer un service de vente par correspondance.Pour en savoir plus: Bab Micro, 7, rue de Couris, 64100 Bayonne.

Innovation...

Connue par bien des éditeurs, Hitech Production est une société de développement animée par Bertrand Brocard. Créateur de Cobra Soft (qu'il a quitté à la suite du remaniement du groupe Infogrames touchant aussi ERE Informatique), Bertrand Brocard est en train de remanier Hitech Production. Ainsi Roland Morla, entre autres programmeur de Dames 3D, devient directeur technique. En outre, Hitech met en place un système de financement de production de programmes comparable à ce que l'on trouve dans l'industrie du cinéma. Lorsque qu'un projet est bouclé, l'objectif est de trouver un financier (autrement dit un producteur) investissant dans ce dernier. Avantage: les auteurs sont certains d'être payés en temps et en heure. Le producteur peut être n'importe qui et pas forcément un éditeur. Dans ce cas, ce dernier est considéré comme un diffuseur du programme. Interessant à plus d'un titre, ce système est déjà mis en oeuvre par Hitech Production pour Full Metal Planète en collaboration avec Ludodélire.

Objectif NEC

La console NEC perce t-elle en France? Question pertinente puisque quelques boutiques semblent désireuses de suivre Shoot Again, jusqu'à présent seul revendeur à proposer le PC Engine. Le problème actuel est que les jeux et les périphériques sont proposés à des prix relativement élevés. C'est pourquoi certains amateurs, comme Josef Harrosch par exemple, n'hésitent pas à prendre contact directement avec des revendeurs d'outre-Manche dont les prix sont bien plus raisonnables. La venue de boutiques autres que Shoot Again sur le marché de la NEC pourrait faire baisser les prix chez nous dans des proportions importantes. Pour la plus grande joie des fanatiques de la NEC. Cela va sans dire!

Transfert

Situé à Rosny 2, Master Video 7 déménage. Le magasin est transféré et dispose désormais d'une surface de 145 mètres carrés. Outre les téléviseurs et les magnétoscopes, cette boutique propose divers programmes en libre service pour Thomson, Amstrad CPC, ST et autres. En revanche, Master Video 7 ne fait pas de matériel. Pour fêter l'événement, notez que l'ouverture (du 31 août au 3 septembre 1989) se fera dans des conditions particulières. Une armure de Robocop ayant permis le tournage du film sera en effet présentée au public! Le ton est donné: le jeu tiré du film sera à la base de ces journées.
Master Video 7, Centre Commercial Rosny 2, 93 117 Rosny 2 Cedex.

Champion!

Dépêchez-vous de vous entraîner pour l'European Videogames Championship qui se déroulera le 14 octobre 1989 au Salon de la Micro (voir Tilt journal). Les jeux sur lesquels les postulants à l'équipe nationale s'affronteront sont: Turbo Cup sur ST, Skweek sur Amiga, Forgotten Worlds sur CPC, Radius sur Nintendo et Captain Silver sur Sega. L'objectif est de réaliser le score maximum en un temps limité. Que le meilleur gagne!

Boum: c'est l'APP

C'est par ABE Zigag que nous avons appris dans quelles conditions l'APP et la SRPJ de Mulhouse ont, le 14 juillet 1989 débarqués dans une Copy Partie à Colmar (Copy Partie At Colmar). Une quarantaine de pirates, une vingtaine d'Amiga et un nombre important de lecteurs de disquettes étaient présents. Arrivés vers 18 h 40, les policiers et les représentants de l'agence pour la protection des programmes (APP) ont pris photos des écrans et dépositions des personnes présentes. D'après notre informateur certains tels Ackerlight, Mister Diabolik et Transcom étaient là. Une fois de trop?

AMIE LE PRO.

ATARI

ATARI ST

520 STF 2 990 F	**520 STF** + MONITEUR COULEUR SC 1425 **4 990 F**
1040 STF 4 490 F	**1040 STF** + MONITEUR COULEUR SC 1425 **6 590 F**

REPRISE DE VOTRE 520 STF ou 1040 STF pour l'achat d'un MEGA ST

PERIPHERIQUES

LECTEURS		**DIGITALISEURS**	
3" 1/2 externe	990 F	PRO 89	2 290 F
5" 1/4 externe	1 790 F	VIDI ST	1 990 F
DISQUES DURS		**SCANNERS**	
Méga file 30 Mo	4 290 F	PRINT TECHNIC	4 990 F
Méga file 60 Mo	6 990 F	HANDY SCANNER 16 T	3 790 F
MONITEURS		**TABLETTE GRAPHIQUE**	
Monochrome SM 124	1 200 F	CRP A4	4 490 F
Couleur SC 1425	2 290 F	CRP A3	8 490 F
Multisyne EIZO	4 990 F PROMO		

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

La micro sans soucis



CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

EN SEPTEMBRE

Profitez de nos super-prix de rentrée !

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 AMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

ATARI MEGA ST

MEGA ST1 5 490 F	**MEGA ST1** + MONITEUR MONO SM 124 **6 790 F**
MEGA ST2 10 000 F	**MEGA ST2** + MONITEUR MONO SM 124 **11 200 F**
MEGA ST4 13 500 F	**MEGA ST4** + MONITEUR MONO SM 124 **14 700 F**

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 790 F	LX 800	2 690 F
SWIFT 24	4 490 F	LQ 500	3 990 F
		MANNESMAN TALLY	
		MT 81	1 750 F
STAR		**COMMODORE**	
LC 10	1 990 F	MPS 1230	1 550 F
LC 10 Couleur	2 490 F	MPS 1500 couleur	2 290 F
LC 24-10	3 490 F		

PROMO DISQUETTES 3" 1/2 DFDD Garantie 100 %

Par 100	7,50 F l'unité
Par 50	8,00 F l'unité
Par 10	8,50 F l'unité

PROMO BOÎTE DE RANGEMENT

Pour 40 disquettes	70 F
Pour 90 disquettes	90 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____
CODE POSTAL ____
TÉL ____
MON ORDINATEUR ____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS ____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE ____ SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 9-89. RC 86 B 2526.

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad 6128 coul. + nbrx jeux (R-Type Rambo 3 After Burner, Dragon, Ninja) + utilitaires (Maths, géo., discologie) + joystick + livres. Prix : 4 000 F. Garantie 1 an. **Ludo. Tél. : 43.60.87.22.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 1 joystick + nbrx jeux (Arkanoïd I et 2, Renegade, Gryzor, Combat School, l'Arche du capitaine blood...). Px : 3 000 F. **Christophe BERC, clos de Vidil, quartier Lagasse, 30660 Gallargues-le-Montueux. Tél. : 66.35.35.00 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 464 mono + doc. + jeux. Prix : 1 300 F. **Laurent CAIGNEC, 6, place du Marché, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 64.40.05.22.**

Urgent ! Vends CPC 6128 + impr. DMP 2160 + meuble + nbrx progr. + notices et livres. Prix réel 11 000 F. Cédé 5 500 F. **Stéphane CORAZZA, Cidex 24 bis, 38190 Bernin. Tél. : 76.08.06.76.**

Vds 25 disks 3" pour Amstrad CPC. Remplies : 300 F, port compris. **Jean-Pierre SACHE, 8, rue du Mal-Leclerc, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.20.06.**

Vends jeux orig. sur disq. pour Amstrad (liste sur demande contre un timbre si possible : merci). Environ 90 F par disq. **Franck NOGUERA, Bd Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc.**

Vds CPC 6128 + nbrx jeux orig., 2 800 F le tout. Vds lecteur Cumama Atari-Amiga ss garantie, 1 000 F. Nbrx jeux orig. PC 1 000 F pièce. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.54.12.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + jeux + discology (utilitaire). Le tout 1 800 F. **Mickaël PILLET, 11, lot. de l'Espérance, Bouin 85230 Beauvoir-sur-Mer. Tél. : 51.68.75.63.**

Vds Amstrad PC 1512 mono, 2 drives, 3 500 F. Atari 520 ST garanti, 2 500 F, Laser Vision Philips PS VP705 professionnel, 3 500 F. **Marc GRISON, 35, rue Françoise-Bonvin, 75015 Paris. Tél. : 47.34.16.00 (après 20 h).**

Vds pour CPC Graphiscop 2 : 500 F ; ext. mémoire 256 K : 700 F ; lect. 5"1/4 + 130 disq. vierges : 1 300 F ; Mirage Imager : 200 F ; 8 livres. **I Long LOU, 27, rue gal-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : 64.52.16.94.**

Vends Amstrad 6128 + monit. coul. + joystick + nbrx jeux dont Blood et Gryzor : 3 000 F. **Emilio MAZZUCCO, 6, rue Poncepet, 75017 Paris. Tél. : 47.63.94.00 (17 h ou lundi).**

Vds Amstrad CPC 464 + joystick + jeux servi 10 jours. Prix : 1 100 F. **Brahim KOUATI, 29, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. : 47.86.12.29.**

Vds Amstrad PC 1512 SD coul. (1 an). Avec l'intégrale CPC + jeux. Prix : 6 000 F. **Arnaud THURIAULT, 6, rue August-Renoir, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.91.85 (après 18 h).**

Urgent ! (sur Gironde uniquement), vends CPC 464 coul. + nbrx jeux (la chose F15) + 1 joystick + 20 revues. Tout pour 2 500 F. **Patrice RABA, 16, chemin de la forêt, 33950 Lège. Tél. : 56.60.27.21.**

Vends disq. vierges pour CPC 6128, 20 F l'unité. **Jean-Pierre THÉBAULT, Le Bois-Nel, bât. D, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.88.**

Urgent ! Vds CPC 6128 coul. + 10 revues + nbrx jeux (Drag. Ninja, Barbarian II, etc.). Le tout : 4 000 F avec un bureau spécial gris. **Mikaël BATUT, 1, bois des Belugues, 83490 Le Muy. Tél. : 94.45.17.15.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + synth. voc. + scanner + lect. K7 + nbrx jeux + nbrx util. + D7 vierg. + nbrx access. t.b.é.. Valeur 13 300 F. Vendu 8 500 F. **Olivier LANSCELOT, 33, avenue des Tuyas, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.06.73 (à partir de 17 h).**

Vds Amstrad CPC 6128, monit. coul. + nbrx jeux, 1 joystick, 20 mags, un doubleur de joystick, valeur : plus de 8 000 F, vendu : 3 500 F ou 3 700 F. **Richard HAMEAU, 94, rue de La Prévote, 50840 Perenchies. Tél. : 20.22.24.67.**

STOP ! Affaire ! Pour Amstrad CPC 464, K7, vends nbrx jeux à bas prix (Match Day 2, Opération Wolf, Gryzor...) **Antony AUBERT, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.**

Affaire !! Vends Amstrad CPC 464 + monit. coul. + lect. disq. DD1 + nbrx jeux K7 disq. (le tout t.b.é) pour 2 700 F. **Lionel ROUX, 21, avenue du Mont-Bati, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.16.07.86.**

Urgent ! Vends Amstrad CPC 6128, écran coul. + 1 joystick + 1 manuel d'initiation et beaucoup de jeux. valeur 7 000 F, vendu 3 200 F. **Michel LAURENT, rue de la Mine, 54790 Mancieulles. Tél. : 82.21.29.51.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (12/88, garantie 1 an) + joystick + logiciels. Prix à débattre. **Franck ASCHIERI, 4, rue de Périgueux, 75019 Paris. Tél. : 42.40.30.47.**

Stop affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 + 100 jeux + monit. couleur + joysticks + revues. Le tout en t.b.é pour : 3 000 F. **Arnaud BENSOUSSAN, 47, avenue Daumesnil, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.28.84.85.**

Vds Amstrad CPC 6128 + joystick + manuels (6) + 1 meuble ordinateur + 33 magazines + nbrx jeux + 15 utilitaires. Le tout pour : 6 790 F au lieu : 11 995 F. **Olivier SCHALLER, 35, rue des Tilleuls, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.96.32.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + joystick + manuel + CPM + logo + nbrx jeux + utilitaires + magazines. Prix : 3 000 F. **Philippe KUCHLY, 107, Grand-Rue, 57820 Dannelbourg. Tél. : 87.25.38.59.**

Vds Amstrad CPC 6128 coup. + lecteur K7 et cordon + joystick + 100 logiciels : 3 500 F à débattre. Vds aussi nbrx originaux sur K7/D7 bas px. **Arnaud MUTHELET, 32, av. Boucicaut, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.09.64.**

Affaire à saisir ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.é.) + imprim. DMP 2000 + nbx jeux + utilitaires + magnéto K7 + kit de téléchargement. Le tout : 4 950 F. **Romain DE MONZA, 12, rue Tholoze, 75018 Paris. Tél. : 42.59.46.12.**

Urgent cause départ, vds CPC 6128 coul. + env. 70 disq. + revues + manuel : 2 500 F (à débattre). **Philippe KUC, 1, allée du 8-Mai-1945, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.88.71.67 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 + manettes + nbrx jeux : 2 500 F + nbrx jeux PC orig. Ferrari : 120 F pour Amiga Nebulus : 100 F, Sarcophaser : 80 F. **Philippe QUEVEUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78200 St-Germain. Tél. : 30.61.54.12 (après 19 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + impr. DMP 2000 + joyst. (compétition pro.) + nbrx jeux. Très bon état. Le tout à : 2 900 F. **David BECHARA, 16, rue Diderot, 93100 Montreuil. . Tél. : 48.59.06.27.**

Stop ! Vends CPC 6128 coul. révisé t.b.é. : 2 490 F. V. originaux : Gunship, Wec le Mans... : 100 F pièce + disq. Amsoft : 19 F pièce. **Stéphane DUTU, Val-d'Oise ou Paris. Tél. : 30.34.07.07.**

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur avec 640 K de mémoire + imprimante Citizen 120D + nbrx jeux et utilitaires. Prix : 7 000 F. **Eric DUPUIS. Tél. : 64.58.92.33.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + utilitaires + lect. K7 + cordon + joystick + livres progr. Le tout en t.b.é. pour : 2 800 F. **Albin PERIGAULT, 19, av. des Sapins, 95250 Beauchamp RP. Tél. : 39.95.39.98.**

Vends CPC 464 coul. + nbrx jeux dont orig. + 1 joystick + manuel + revues CPC. Le tout : 2 500 F. **Frédéric ROMERO, 5, rue des Ramenas, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.72.47.**

Vends CPC 464 moniteur moni (dep. 88) + adapt. Péritel + 23 jeux originaux. Prix : 1 800 F. **Johann FOUACHE, hameau Claville Grandchamp, 76170 Lillebonne. . Tél. : 35.31.80.83.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux (40 disq.) + joystick + doubleur + nbrx orig. (Barb. 1 + 2, OP. Wolf, D. Ninja...) + revues + meuble. Prix : 3 500 F. **Christophe MAFFAIT, 3, avenue Aristide-Briand, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : 34.62.26.19.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + joyst. + lect. de disquette + jeux + 13 disq. vierge. Le tout en superbe état. Cédé : 2 600 F à débattre. **Frédéric CRAMOIS, « Château de la mer ». Roquebrune-Cap-Martin, Monaco. Tél. : 93.35.18.03 (avant 20 h).**

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. + manuel français + CPM + revues : 2 500 F. 4 jeux originaux : + notice (ex. : Barbarian 2) : 100 F l'unité. **Romain BOUTIN. Tél. : 47.02.90.16.**

Vds 6128 mono + 100 jeux + livre et revues : 3 000 F + synthe vocal technimusique : 400 F + Mirage Imager : 200 F. Le lot : 3 500 F. **Jacques GRELINEAUD, 301, rue du Chemin-Vert, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.53.83.**

Vds Amstrad 464 coul. + lect. disquettes DDI1 avec nbrx jeux K7, disq. + util. + joysticks + console Sega avec (After, Burner, Chopl, Shinobi) ADE : 3 600 F. **Romain CONFINO, 4, allée de Gascogne, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.35.84.**

Vends CPC 6128 é. couleur t.b.é. + nbrx jeux : 2 200 F. Urgent ! **Guillaume ALRIQ, B.P. 22, 37230 Luynes. Tél. : 47.55.50.06.**

Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeux + 2 joysticks + livres + copieur. Prix : 4 000 F. **Jean-Paul DIETSCH, 26, bd de la Paix, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.48.67.**

Vends CPC 6128 monit. couleur + imprimante DMP 2160 + nbrx jeux + livres + revues. Le tout t.b.é. Prix : 5 000 F. **Manuel SEVILLA, 39, rue Gabriel-Péri, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.46.15.80.**

Vds Amstrad 464 mono + DD1 + interface Péritel + joystick + disq. : 2 000 F à débattre. **Hervé COIRAT, 11, rue du Champs-de-Mars, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.58.90.**

Vends jeux Amstrad 6128 (Robocop, Pacland, etc). Valeur réelle + de 600 F cédé à 2 500 F. En cadeaux une boîte pour ranger les disquettes. **Philippe ESNAULT, 17, rue des Biches, 91330 Yerre. Tél. : 45.69.22.99 (travail).**

Amstrad CPC 6128 mon. couleur + imp. DMP 2000 + 2e lecteur disq. + joystick + jeux programmes. Px : 6 000 F. **Christophe CHERIERE, 17, rue Victor-Duruy, 75015 Paris. Tél. : 45.30.10.26.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + adaptation Péritel + joystick + Mirage Imager + boîte de rangement avec 65 disq. + souris + revues. Le tout : 3 000 F. **Yannick BOUIN, 39, av. Berlioz, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.47.27.**

Vends Amstrad 6128 + CTM 644 coul. + nbrx jeux originaux + manuel + livres + nbreuses revues. Le tout : 2 700 F. **Guy BERDAH, 16, allée Monthyon, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.02.42.76.**

Vends CPC 6128 couleur bon état + 2 joysticks + doc. nbrx jeux (45 disq.). Le tout : 3 500 F (à débattre). Dépêchez-vous ! **Camille COIFFET, 1, clos Roumanille, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.37.10.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + 2 joysticks + livres. Presque jamais servi. Très bon état. Prix : 1 200 F. **Frédéric BILHERRE, 220, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.63.35.16.**

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux + station Amstrad (bureau, radio-réveil, tuner TV) + joysticks + revues + livres. Le tout : 3 500 F. **Luc CHARRIER, villa Chantebise, 26400 Chabrillan. Tél. : 75.62.61.44.**

Vends Amstrad CPC 664 coul. + lect. cassette + raccord + joystick + nbrx jeux + boîtier rangement en parfait état. Prix à débattre. **Rydy COLLARD, 4, allée des Prunais, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.05.77.83.**

Vds Amstrad 1512 DD couleur + souris + manuel + utilitaires : langage C, multiplan + jeux : Police Quest 2, Skyshark, Soccer... Tous originaux : 7 500 F. **Gabriel UNQUERA, 2, espl. de Fontainebleau, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.17.95.**

Apple

Vds Apple II GS, coul. + 1 MO + 2 X lect. + 1 lect. 5"1/4 + carte stéréo + synthé + nbrx disk 3"1/2 : 13 000 F. Image Writer. Ter I : 2 500 F, souris II C 300 F. Unidisk II E 1 500 F. **Christian LI, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.54.31.76.**

Vds Apple II C + écran mono + sac + souris + t. de texte + tableur + bases de données + nbrx jeux + péritel : (valeur 5 500 F) : 2 900 F. Année : novembre 87. **Thomas GUERIN, 48 bis, boulevard du général-Leclerc, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.45.84.99.**

Vds Apple II C + monit. coul. Taxan II + log. CX base 100. Jane. Multi plan + jeux orig., 2 500 F. **Jacques PIARD, la Taillebaudière, 85710 Châteauneuf, La Garnache. Tél. : 51.93.05.94 (14 h 30 à 18 h 30).**

Vends Apple II C 384 K + très nbrx logs dont Apple works et multi plan + disks vierges + joystick + souris + drive externe + docks : 2 700 F **Jérôme RUBIN, 136, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.63.13.80.**

Vends Apple II C + monit. vert + drive + chat mauve (128 K, 80 col péritel) + carte impr SSC + joystick + nbrx log., docs, livres : 3 500 F à débat. **Cyrille TRAD, 75, rue de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : 42.27.34.76.**

Vends 2 Apple II plus 64 K + joystick + softs : 1) av. écran couleur + 128 K à 3 500 F. 2) av. écran vert + cable péritel, 2 500 F. 3) originaux ultimas, M & M2..., 120 F. **Erick DELAMARRE, 1, allée du Moulin, 60460 Precy-sur-Oise. Tél. : (bureau) 34.25.32.75 (soir) 44.27.70.16.**

Apple II E 128 K (ext. 80 col. 64 K) + carte CPM + duo-disk + monit. mono + dos 3.3. + nbrx log. + manuels dont Apple soft + prodos. t.b.é. Px : 6 000 F. **Jean-Philippe COMET, 4, allée Victor-Basch, 84170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.46.26 (après 20 h).**

Vends Apple E E 128 K + 2 lecteurs + carte CPM + carte chaut mauve + monitt. coul., le tout 2 500 F. **Jean-Marie BERNADET, 6, rue Capazza, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.43.34.**

ATARI

Vds pour Atari 520 ST CRZY Cars 2, 180 F, Ikari Warriors et Double Dragon 150 F, Defender of The Crown, 170 F. Le tout : 620 F. Région parisienne. **Philippe HEUILLARD, 42, rue des Potiers. 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.16.80 (après 3 h 30).**

Vds sélecteur de face 80 F (rien à souder), joystick + autofire 50 F (neuf). Pour Atari cherche RAMS, 600 F et tout le matériel ou ext. **Michel SQUINABOL, 25, chemin du Sapi, 74400 Chamonix.**

Vds lect. de disq. 5"1/4 Atari 1050 acheté en nov. 86 1 450 F, vendu 950 F + lect. K7 Atari 1010, 250 F + quelques logiciels, cause 520 ST. **Philippe HOUZIER, 35, L'Escaley, 33450 St-Loubes. Tél. : 56.78.92.96.**

Vds Atari 130 XE avec lect. de disq. 1050 + 2 joysticks, nbrx log. en disq. : 2 000 F. **Karl SIGISCAR, 9, Clos-Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Atari 800-XL + disq. + K7 + 70 log. dont (Arkanoïd 1, 2, Silent Service, Rampage, Green-Beret, Guild of Thieves, The Pawn) + livres + abon. T.b.é. : 1 200 F. **Pierre-Emmanuel CHAUT, 141, rue Victoire-Jérôme, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.60.25.**

Vds Atari 520 STF double face t.b.é. + Speed Ball + Inter Karaté + jeux + joystick + cable minitel, le tout dans le carton, 3 000 F. **Stéphane BECKEN, 46 bis, rue du vieux chemin de Monthléry, 91620 La Ville du Bois. Tél. : 64.49.05.29.**

Vds pour Atari ST : carte Hard Copy + SET Speed + freeboot ou plans. Donne softs grts. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles. Belgique. Tél. : 071/45.65.23.**

Vends Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 (1 RN), état neuf + copieur + 12 jeux + 2 livres, valeur : 7 500 F, vends : 5 000 F à débattre. Urgent. **Jean-Luc SANNER, 16, rue Saint-Nicolas, 68830 Oderen. Tél. : 89.82.17.83.**

Vds Atari 520 STF + 2 joysticks + livres + nbrx jeux (Blood, Xenon, Arkanoïd, Chess, Out Run, Barbarian, Defender of The Crown) : 3 000 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-le-Châtel. Tél. : 25.42.01.99.**

Vds pour ST, Mortevielle 100 F, Barbarian 100 F et Space Racer 100 F (t.b.é), Au nom de l'Hermine 60 F. Cherche jeux bas prix. **Clément JULLIEN, 19, impasse Jean-Jaurès, 10800 St-Julien-les-Villas. Tél. : 25.82.52.66.**

Vds Atari 520 ST Gonfle 1 Mega + monit. coul. + lect. ext. + livre + nbrx jeux et utilit. + 1 joystick pour 5 000 F. **Olivier DIJEAU, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.15.39.**

Vds pour A 500 handy Scanner type IV, Cameroun coul. Prix : 2 000 F. Très urgent, neuf, presque jamais servi. Echange progs, trucs, astuces. **Paul MARQUES, 4, allée du Clos-Mollet, 92190 Meudon.**

Vds Atari 520 ST avec 1 Mega, mémoire + joystick et nbrx progs. Prix : 3 600 F. A débattre. **Claude BENAZERAF, Vincennes. Tél. : 48.08.70.20.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + nbrx prog. + magazines + joystick. Le tout sous garantie et excellent état : 4 500 F à débattre. **Serge PRIBICEVIC, 26, allée du Maréchal-Mortier, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.06.52.**

Ech., ach., vds softs sur 520 STF (DF). Envoyer liste. Recherche programmeur. Cherche disq. 3,5 à 5 francs. Cherche clubs 520 ST. Réponse sûre à tous. **Tony CASAL, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76 (18 h et 21 h).**

Vends Atari 520 STF DF t.b.é., jeux originaux, souris, câbles, manette, doc, nombreuses disquettes (news). Prix : 2 500 F. **Cédric JARDIN, 12, rue Anatole-France, 91860 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 60.47.13.73.**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur 1425 coul. (ss. garantie : 11/89) + jeux + 2 joysticks + revues. Prix : 4 000 F (comme neuf !) **Eric FENECH, 21, rue du Champ-d'Avoine, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.47.94.**

Vends Atari 520 ST + jeux manuel + souris + 2 joysticks, câbles + disq. system. Prix : 1 600 F. **Marco MEROLLE, 25, av. Division-Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : 45.46.03.76 (le soir).**

Atari XL-XE. Vends nbrx logiciels sur disq. Prix sacrifiés. Vends Atari 800 XL. T.b.é. : 200 F. Vends pièces détachées + câbles pour tout XL-XE. **Houman CHAFOORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugrenier, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vds Rams d'extensions mémoires, pour transformer votre Atari 520 ST en Atari 1040 à bas prix. Vds aussi matériels + jeux divers bas prix. **Ludwig FORTUMERU, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Vds Atari 520 STF état neuf ds son emballage acheté fin déc. 88 : 2 500 F. **Marie-Claire MOITTIE, 32, rue Alphonse-Karr, 75019 Paris. Tél. : 40.35.12.98 (après 20 h).**

Vds Atari 800 XL + magnéto K7 + 13 jeux supers + 3 joysticks + 5 K7 d'initiation au basic + revues. Le tout : 700 F. **Romain MARX, 356, chemin de Ronde, 78550 Houdan. Tél. : 30.59.70.77.**

Vds Atari 520 ST lect. double face + souris + logiciels. Prix à débattre. **Pierre LYRAUC, 57, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : 45.35.06.63.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + tapis + joystick + 40 logiciels jeux + util. txt. ect. 3 jeux neufs + notice. Cause dble emploi : 2 500 F à débattre. **Louis GOMEZ, 1, rue des Tanneries, 75013 Paris. Tél. : 47.07.84.51.**

Vends Atari 520 STF + joystick microwitch + 60 disq. + TV couleur : 3 600 F. **Serge Guillas, 36, rue des Basserons, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.49.71.**

1040 ST + écr. coul. + écr. mono + disque dur SH205 + lect. Kumana + impr. Citiezn 120D + 30 jeux orig. + GFA, C, Cyber STD. Le tout : 8 500 F. **Joseph MOSTEFAOUI, 7, rue Louis-Delaporte, 75020 Paris. Tél. : 40.09.93.15.**

Vends pour Atari ST : lecteur disquette 3" 1/2 externe avec affichage électronique (Golem) acheté 1 800 F cédé 1 300 F (3 mois). **Marc BARBIAN, 55, Rue Général-Irwin, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.41.89.**

Vds Atari 520 STF + orig. (Gauntlet 2, Space Harrier, etc.) : 2 900 F + vds lect. DF externe nec (garantie 2 ans : 900 F, ou le tout : 3 500 F. **Frédéric DE LA CONCEPTION, Pareac, 65100 Lourdes. Tél. : 62.35.42.85.**

Vends 520 ST DF + joystick + nbrx jeux (Dragon Ninja, Barbarian II...). Le tout pour : 3 000 F. **Adrien VINCELOT, 16, rue A.-Antonini, 92110 Clichy. Tél. : 47.30.09.87.**

Vends nbrx orig. pour ST : 120 F pièce. Possibilité d'avoir en plus doc. et emballage d'origine pour 150 F pièce. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes, 67270 Kienheim. Tél. : 88. 6.9 .67 10.**

Vends Atari 520 ST + monit. coul. SC 1425 + joystick + 1 souris + logiciels. Le tout : 4 000 F. Vends Tilt (38) : le tout : 200 F. **Boris JOSEPH, 29, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.23.70.85 ou 42.61.14.08.**



CASH & CARRY MICRO

Pour la Première Fois En France De la Vraie VPC

LES PRIX!! LE SERVICE

CASH & CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

PROMOS DU MOIS

AMIGA 500

+

PRISE PERITEL

Prix CCM

3390 Frs

PROMO 10001

Découvrez une nouvelle forme de distribution. Chaque mois des nouveautés pour nos clients. (Détails joints avec votre livraison)

AMIGA 500

+ 512K (+horloge)
+ Moniteur Couleur HR
+ Joystick
+Tapis souris

Prix CCM

7390 Frs.

PROMO 10002

Périphériques et accessoires

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	990
10006	Lecteur A1010	1050
10007	Prise Péritel	150
10008	A501 (extension 512K)	1290
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Mps 1230	1480
10011	MPS 1500 C	1990
10012	A590 Disque dur 500	4400
10013	Joystick QS	70
10014	Gde. Marque 3"1/2 2DD par 10	100
10015	Gde. Marque 3"1/2 2DD - 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10017	Extension Spirit 0K	1500
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	390
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	730
10020	Bte. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	1650
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	510
20014	BENCHMARK MODULA 2	1100
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D	650
20020	ANIMATE 3D	990

JEUX

30005	DOUBLE DETENTE	210
30006	Kingdom of England	240
30007	Super Scramble	160
30008	La Légende du Djel	210
30009	NIL	270
30010	DOMINATOR	215
30011	Rola HOT	215
30012	Permis de tuer	190
30019	KULT	210
30020	SILK WORM	205
30021	TEST DRIVE 2	240
30013	SPACE HARRIER	199
30014	SUPER HANGON	240
30015	DRAGON'S LAIR	340
30016	DRAGON NINJA	225
30017	BLOOD MONEY	265
30018	SAVAGE	199
30022	FALCON	265

A DECOUPER OU RECOPIER (Lisez les conditions de ventes avant de commander merci)

TI 69

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
VILLE :
TELEPHONE : Code Postal
N° CARTE VISA : SIGNATURE
date expiration :

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT
	REGLEMENT Par chèque joint, CB ou VISA	Frais de port *	
		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Ventes uniquement par correspondance. La première commande est passée par courrier, nos clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc... qui feront d'eux des clients privilégiés de la Société CCM. * FRAIS DE PORT : Les colis de plus de 5 KG (Ordinateurs) sont expédiés en PORT DU, pour toutes les autres commandes AJOUTEZ LA SOMME DE 35 Frs à votre Commande..(Respectez ces conditions afin de nous permettre de tenir nos prix).
Envois en ChronoPost ajoutez 180 Frs. LA SOCIETE CCM N'ENCAISSE LES REGLEMENTS QU'AU MOMENT DE L'EXPEDITION DES MARCHANDISES ET NON PAS AVANT. Les commandes sont traitées le jour même de leur réception. , si les frais de ports ne sont pas inclus nous expédions avec frais de port en contre remboursement.
GARANTIE : Nos produits sont garantis un an pièce et main d'oeuvre contre tous defauts de fabrication. Tout retour de marchandise devra être accompagné d'un N° de retour fourni par notre SAV. Tout retour non accompagné visiblement d'un numéro de retour sera refusé.

PETITES ANNONCES

Vends Atari 520 STF dble face + mon. couleur 1425 + drive sple face Atari + souris + tapis + joystick + 100 logiciels : 4 500 F. Urgent. **Guillaume CLAVAUD, 2, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.63.55.**

Vds 520 STF (double face), sous garantie + jeux (Thunder Blade, Targhan... + joystick... Le tout t.b.é. : 3 000 F. **François ENGELMANN, Moffans, 70200 Lure. Tél. : 84.63.00.75.**

Vds imprimante DMP 2000 : 890 F avec câble pr Atari ST : 990 F + logiciel Archaos : 180 F au lieu de 360 F. **Patrick GUERCHON, foyer Ades, bât. A, chambre 107, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15 (après 20 h 30).**

Vends Atari 130 XE avec lecteur de disq., 225 jeux, boîte de rangement, crayon optique, 1 joystick. Urgent cause modélisme. Prix : 3 000 F. **Ludovic ou Alain FERRARA, parc des 7-Collines, 6, square des Adrets, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.15.76.**

Vends Atari 800 XL + Atari 1050 + Atari 1010 + tablet touch + pisonettes + jeux. Etat neuf : 1 500 F. **Line BERTONCELLO, 5, rue Robert-Lavergne, 92600 Asnières. Tél. : 47.94.86.82 (le soir).**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + jeux + 4 cartouches + livres. Bon état. Prix : 800 F. **Serge DESSAINT, route d'Opio, 06560 Valbonne, Hotela Cigale. Tél. : 93.40.24.43.**

Vends Atari 520 STF simple face + monit. coul. + 2 joyst. + nbrx disq. (Hits, Util, etc.) + bte de rang. + nbrses revues. Prix : 3 500 F. **Thierry FOFANA, 28, rue du Bonhomme-en-Pierre, 91000 Evry. Tél. : 43.41.72.44 poste 714.**

Vds 520 STF DF nouvelles roms gonfle 1 mega + 4 jeux originaux + 96 disq. + boîte rangement + câble + freeboot. Valeur : 7 109 F. Vendu : 4 000 F (- 44 %). **Paul LOSSIGNOL, 4, rue du Bois-des-Nouettes, 77280 Othis. Tél. : 60.03.32.94.**

Vends Atari ST complet + logiciels + doc. complète. Prix très intéressant. Le tout ou séparément. **Franck DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.42.18.**

Vends Atari 520 STF nouvelle ram + JADE + ST. Replay digitaliseur de son + Bio Challenge + Gauntlet 2 + voyage centre Terre + Barbarian + Degas Elite, etc. **Dominique BERTRAND, 18, rue du 19-Mars-1962, 17700 Surgères. Tél. : 46.07.26.31.**

Atari 800 XL/130/XE. Vends nbrx jeux sur disquette. Réponse assurée. **Jean TEIGNY, 241, av. des Grands-Godets, 94500 Champigny/Marne.**

Vends kit extension 512 K pour 520 ST : 650 F. Montage : 200 F. Ram 1 mega : 150 F. Ram 41256 : 35 F. Cherche ST ou 1040 en panne. **Jacky BIDOUX, 11, rue du Chemin-de-Fer-Prolongé, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.86.41.**

Vends jeux Atari 520 STF orig. entre 60 et 120 francs. Explora 1 et 2 Bio Challenge Thunderblade, Star Ray Goldrunner, Wolf, etc. **Claude OLLIVIER, la Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Echange 1040 STF couleur t.b.é. (fév. 89), ss garantie + log. (jeux, util.), contre Amiga 500 + 10845 + logs + si possible exten., tout t.b.é. A débattre ! **Arnaud ROUTIER, chemin du Pommier, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.41.49.**

Vds Atari 1040 mono., 1 Mo de mémoire vive, lecteur de disquette 720 Ko + moniteur mono. SM 125 sur socle rotatif + imprimante Matriciel 80 Colone Star Gemini X 10. Le tout parfait état : 6 500 F. Demander **Jesus au 84.22.49.45 (après 21 h 30).**

Affaire ! Vds Atari 520 STF + joyst. + souris, état neuf à 90 % : 2 100 F. Moniteur couleur Philips CM8832 état neuf à 95 % : 1 900 F. **Nathalie CAO, 11, av. Jacques-Duclos, 93420 Villepinte. Tél. : 48.61.33.28.**

Vends Atari 520 STF. Gonflé 1 mega + mon. couleur + nbrx jeux originaux + nbrx revues (Tilt, ST Mag., M. News...). Le tout : 4 900 F (à débatt.) ou séparé. **Michel ou Franck. Tél. : 88.73.30.36.**

Vends 14 jeux originaux pour Atari : 1 110 F port compris (Explora, Skrull, Lombard, F 16, UMS, Buggy Boy, etc. **Thierry TOURNEUR, 45, rue Gambetta, 37220 Ile Bouchard. Tél. : 47.58.58.83.**

Vends Atari STF DF + joystick + jeux + moniteur couleur + lecteur SF sans alimentation. Le tout : 3 500 F. **Eric AILLET, 15, résidence Bel Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.85.93 (après 18 h).**

COMMODORE

Amiga vends Zak, Mac Kraken Original : 100 F. Achète les Portes du temps. **José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.58.53.86 (ap. 18 h).**

Vds C 64 + 1541 + 1530 + mps 803 + nbrx jeux sur disq. et K7. Prix : 340 F. Achète originaux 5 p1/ 4 pour PC pas trop cher envoyer liste à : **ALAIN BLONDEAU, 2, place de la République 35300 Fourgères. Tél. : 99.94.27.47.**

Vends Amiga 500 + Drive externe sous garantie + nombreux logiciels : 5 200 F à débattre. **Franck COLIN, 11/8 rue Constantine, 59000 Lille. Tél. : 20.57.77.28 (après 18 h).**

Vends Amiga 500 ; Vends logiciels Amiga et Atari 520. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Châtellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds C 64 + lect. disq. 1541 + 2 lect. K7 1530 + nbrx livres + câbles + joysticks + 50 disquettes très bon état. Le tout : 2 700 F à débattre. **Hervé DILLIES, 70, avenue de Cheverny, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.38.34.**

Ordinateur personnel Commodore 128 écran vert Thomson MB 90 031, lecteur K7 1531 Powercart Bridge, manette de jeux, livres, revues : 3 000 F. **Thierry DENIS, 66, rue Jean-Jaurès, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.81.85.96 (le matin avant 12 h 30).**

Vds Amiga 1000, clavier AZERTY : 3 500 F + drive ext. A1010 : 800 F + livres : La Bible et les Clefs + softs offerts. Le tout t.b.é. : 4 000 F. **Philippe AUBESSERT, 43, rue Pixerecourt, 75020 Paris. Tél. : 43.66.18.82.**

Vds C 64 + 1541 + PCF III + mono. Ambre + joyst. + revues + livres + BCP de disq. : 5 300 F. A débattre (+ 1530). **Lionel DEMONBRISON, les Bambous, 84140 Montfavet. Tél. : 90.31.10.27.**

Vends C 128 + monit. 1901 + lect. 1570 + lect. K7 + 125 disq. jeux + 25 K7 jeux orig. Prix : 7 000 F à débattre. **Laurent GAYRAUD, Montbardat, 47320 Clairac. Tél. : 53.84.34.13 (ap. 20 h).**

Vds Commodore 64 + 1541 + joysticks (2) + nombreux jeux (Rochet Ranger, Microprose Soccer...). **Laurent BOUCHOUCHA, 11, rue de la Gerbière, 78610 Le Perray. Tél. : 34.84.87.37.**

Vds Amiga 1000 Pal + inverseur 2 monit. 1084 + 200 K7. Vendu 7 000 F + imp. 2 000 F. Vendu 1 000 F + Sega + laser + joystick + 7 cartouches : 1 000 F. Tout bon état. **Patrick SOULIER, 46, rue de Fresnes, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 43.50.87.43.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + drive externe (sous garantie) + nbrx softs (util. et jeux) + joystick + documentation. Le tout : 6 690 F. **Benoît MARY, 118, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.22.00.**

Vends Commodore 64 + lecteur 1531 + nbrx jeux dont : R-Type Street, Fighter, Robocop Double Dragon etc. Prix : 1 000 francs. **Elizabeth BARREAU, 26, boulevard Carnot, 93200 St-Denis. Tél. : 42.38.66.20.**

Tu veux un ensemble prêt pour le jeu ? C 64 + mon. coul. + disq. + joystick + nbrx jeux. Le tout très bon état pour 3 900 F à déb. **François BOUDANT, 13, rue du Clozeau, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.16.56.**

Vends tuner TV neuf + moniteur (1084 stéréo et couleur) Commodore + nbrx jeux (Amiga). Recherche ext. A 501 à moins de 800 F. **Max. Tél. : 47.72.55.41.**

Vends C 64 + lect. K7 + manette (Speo King) + jeux (Super Cycle, Lead Erboard...) : 990 F. **Jérémie WEBER, 10, rue Hawau-Obermodern, 67330 Bouxwiller. Tél. : 88.90.84.18.**

Urgent : Vends pour Amiga 500-1000 disque dur 30 Mo Skyline SMD30 neuf. Achète : 4 900 F chez cis. Prix à débattre. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre-Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vds Amiga 2000 + monit. couleur HD1084 S. Neuf ss garantie, avec docs et logiciels. Prix : 11 000 F. Demander : **Jean-Marc et Christine Mazière, 205, rue Desaix, appt. 121, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Amiga 500 + extension A 501 + lecteur externe 3,5" + Digiview + câble RS 232 + nbrx orig. + 200 disquettes vierges + tapis, souris. Le tout : 6 000 F. **Stéphane LACOUX, 30 *bis*, aveneue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.56.23.**

C 128 vds Petspeed 128 Graphic expander originaux + livres C 64/128 + souris 128 + de 40 Tilt. Cherche contacts cool sur Amiga. **Vincent MORENAS, cave coopérative vinicole, 84310 Morières-lès-Avignon. Tél. : 90.33.35.08.**

C 128 + 1541 + Power Cartridge + cordon Péritel + joystick + nbrx jeux (Gunship, Silent Service, Afterburner) + docs. 3 000 F à débattre. **Franck SIMON, 14, rue du Maréchal-Juin, 95180 Menucourt. Tél. : 34.42.00.34.**

Vds A2000 C + A2010 + A midi + 2MB Rom + digitaliseur audio et vidéo + 2 Mo interne A2058/2 + 200 disq. 135 TPI + Outils vidéo. Prix : 23 000 F. **Julien GIRO, 24, Grande-Rue, 77120 La Celle/S/Morin. Tél. : 64.04.21.31.**

Vds C 64 + monit. coul. + lect. disq. 1541 + impr. MPS 801 + lect. K7 + Power Cartridge + nbrx jeux (Defender, The Train, Gunship;...). Prix : 4 800 F à débattre. **Amaury GUILLOT, 23, rue Modigliani, 95120 Ermont. Tél. : 30.72.11.66.**

Vends C 64 + DR 1541 + joystick + nbrx jeux et livres. Prix : 2 000 F. **Jérôme ABBOU, 6, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél. : 49.80.53.08.**

Vends ensemble ou séparément Amiga 1000. Extension mémoire 1,5 Mo. Moniteur 1084S sous garantie. Logiciels. Prix à débattre. **Jacques DEVROC, bât. E3, « Vert Bocage I », 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.07.70 (le soir 19 h).**

Vends carte XT pour Amiga 2000 : 4 000 F + carte disque dur 32 Mo RLL pour XT : 2 700 F. Matériel sous garantie. **Thierry DELACOUR, 74, rue Général-Leclerc, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.34.10.96.**

Vds C 64 + lect. disq. 1541 + livres pratiques C 64 + 2 joystick + adaptateur télé + 50 disq. de jeux, bon état. Stop affaire ! 1 600 F. **Fabien LAMOURET, 22, rue des Andains, 91750 Chevannes. Tél. : 64.99.77.64.**

Vends nbrx jeux sur C 64 (disq. uni.). Possède Silworn, Baal, Storlord. Possibilité d'échange. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.60.59.**

Vds C 64 + 1541 + turbo + 100 disq. jx + manette + adaptateur Périt. Prx : 1 800 F à débattre. **Martial MARTINEL, 11, rue Philippe-de-Dangeau, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.71.46.**

Vends pour Amiga 500 : digitaliseur de sons (280 F) + prise Midi (200 F). **Tél. : 98.05.25.70.**

Vds prgs sur Amiga et C 64. Recherche contact pour échanges. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrèfeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends Amiga 1000 t.b.é. + nbrx softs + périphérique. Le tout : 3 500 F. Affaire à saisir cause départ. Donne aussi nbrx softs orig. **Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Budeat. Tél. : 55.95.44.12.**

C 64 (disq.) vends jeux. **Christophe PAVOT, 223, rue Pasteur, 59243 Quarouble. Tél. : 27.27.31.55.**

THOMSON

Vends TO7-70 + lect. disk 320 K + Basic 128 + 64 K + réponse vocale + autres extens. et cartouches... Le lot : 2 000 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Stop affaire ! Vends T07-70 + jeux (Foot, Scrabble, Peinture, Karaté, etc.) + manette + crayon opt. + doc. Le tout : 800 F ! Idéal pour débuter. **Michel MONTAGNE, 33, rue Romain-Rolland, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.10.13.**

Vds MO5 + LEP + crayon optique + nbrx jeux + joystick + doc. complète. Prix : 1 200 F. **J.-François PERICHON, 186, Grande-Rue, 01120 Montluel. Tél. : 78.06.08.72.**

Vds Thomson MO6, tbé, avec moniteur coul. + 3 joyst. + nbrx jeux + crayon optique. Le tout : 1 500 F. **Pierre-Yves HASBROUCK, L'Oisonnière-Roullours, 14500 Vire. Tél. : 31.67.11.89.**

TO8 D (sous garantie) + nbrx jeux + joystick + crayon optique + housse de prot. + magazines Ted + manuel d'utilisation + colorpaint. Valeur : 3 000 F. **Georgette TRIBOLATI, 24, rue des Aulnettes, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.81.57.81.**

Vds TO9 Thomson, tbé, (lecteur disq 3,5, M28 K Ram) + 40 disq. jeux + traitement de texte + crayon optique + livre Basic en français. Le prix : 3 500 F. **Thierry BOISSARD, 83 bis, route de Maule, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.28.75 (après 18 h).**

DIVERS

Vends PC 1512, 2 drives coul. + joystick + nbrx log. (disq.) + 40 disq. vierges + livres + doc. + revues. Le tout en t.b.é. : 6 700 F. **Régis PAQUETTE, 23, av. Pierre-de-Ronsard, 94420 Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.59.22.**

Vends cartouches pour console Sega, Space Harrier : 190 F, Out Run : 180 F, Shinobi : 200 F ou échange contre Wonderboy I ou II. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vends console Sega + jeux, Hang on, Choplifter, After Burner + 2 control pad + control stick. Le tout 900 F. Vente urgente, merci. **David LEFRANÇOIS, 17, rue du Jeu-du-Mail, 81500 Lavaur (Tarn). Tél. : 63.58.05.39.**

Vends comp. PC/XT 512 Ko + Ega + HD 20 Mo + nbrx softs (Word, Multiplan, 3 Moranes, MGT, Winner, GP 500...) + impr. LX 800 : 12 000 F. **Frédéric VIROT, 6, rue des Sorbiers, Chazay-d'Azergues, 69380 Lozanne. Tél. : 78.43.09.25 (le soir).**

Urgent ! Vends nbrx originaux sur Spectrum + tous les Tilts + magnéto Sony neuf. Prix du jeu de 20 à 50 F. **David MASSON, 10, rue Saint-Florentin, 75001 Paris. Tél. : 47.03.98.14 (après 18 h).**

Vends K7 console Sega Master System : Quartet, Kung Fu Kid, Zillion. Achète Choplifter. **Mathieu ROGER, 57, rue Jean-Moulin, 62220 Carvin. Tél. : 21.84.42.18.**

Vends portable IBM PC avec imprimante disq. et papier 10 mois, neuf, 6 000 F à déb. **Patrick CLUB VITENFORM MR GUENET, 51, rte du Plessis, Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.05.00.15.**

Vends console Sega (décembre 88) + phaser + lunette 3 D + 12 jeux (Thunder Blade, Alien Syndrome, etc.). Le tout vendu 2 600 F (valeur 3 100 F). **Philippe MEIGNAN, 143, bd, St-Michel, 75005 Paris. Tél. : 43.54.95.62.**

Vends lot de 50 disq. vierges (neuves), 5" 1/4, DF, DD, avec étiquettes, protections et boîtes. Prix sacrifié 180 F (port compris), c.s. vte ord. **Jean-David BICKEL, 57510 Heckenransbach.**

Vends console Sega et Hang-On + Light Phaser + 7 jeux (Space Harrier, After Burner, Phantasy Star...). Valeur : 3 345 F env. Le tout : 2 000 F. **Alain HARA, 75017 Paris. Tél. : 42.93.39.82.**

Vends CBS Coleco + 12 jeux (Rocky, Schtroumpfs, Tarzan, Zaxxon, Hero, Cobra, Cabbage Patch Kids...). Le tout b.é. : 900 F. **Danielle COVA, 14, rue Halevy, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.53.22.**

Vends PC 1640 Ega coul. sous garantie, disque dur 20 M. Prix : 12 000 F + housses + nbrx orig. pour PC : 180 F pièce, 600 F les 4. **Philippe BARKAT, 123, bd Victor-Hugo, 92110 Clichy. Tél. : 47.30.26.49.**

Super affaire pour Spectrum 48 ou 128 K : interface Beta 128 + lect. SP1/4 + nbrx progrs sur disq. Etat impec : 1 500 F. **Olivier FAUCHEREAU, 20, rue du Paitis, 78930 Boinville-en-Mantois. Tél. : 30.93.98.46.**

Urgent ! Vends PC1 Olivetti Prodest, état neuf (servi que 2 fois) + 2 prises Péritel. Le tout 3 600 F. **Sébastien GUERY, 8 rue Louis-Blériot, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.71.13.**

Vends écran coul. CGA Bull DMU 1915 (Princeton HX-12U) + carte vidéo PC/AT. Le tout : 1 700 F. **Eric GOY, 7, rue Descartes, 92239 Gennevilliers. Tél. : 47.92.02.54.**

Vends Seikosha GP 100, t.b.é., Centronic + câble Amiga 500 : 1 000 F à déb. Vds magnétoscope Continental Edison : Dolby + prise casque, micro, caméra + doublage sonore + télécommande infrarouge + 8 progs + ralenti. Etat impeccable, valeur 9 000 F, vendu 3 000 F à déb. **Denis GORET, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270 Crécy-sur-Serre. Tél. : 23.20.91.86.**

Vends console Sega gagnée à un concours neuve sous garantie + 2 jx : 700 F et 28 jeux (Aztec Adventure, Kenseiden, Shinobi, etc.) 1 mega : 150 F ; 2, 4 ME : 200 à 250 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68 (avant 20 h).**

Vends Tilt numéros 43 et 57 bis, 15 F le numéro. (Préciser adresse et joindre un timbre 2,20 F pour réponse). **Patrick PRÉMARTIN, 104, cours Gambetta, rés. Sainte-Anne, bat. C5, 13100 Aix-en-Provence.**

Vends originaux AEGIS impact + Animator avec boîtes et docs d'origine. Vends également tablette Koala Pad + Interface imp. pour C 64. **Philippe POIROT, 2, rue des Guêpes, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.20.74.**

Stop affaire ! Vends disq haute densité (Sony) pour seulement 150 F/boîte de 10 ! Possibilité d'échange contre disq double-den. **Michael VAILLANT, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.47.38.58.**

Vends imprimante 24 Pinwriter P6, HT qualité, neuve. **Alain MORAZZANI, 9, rue Rossi, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.37.70.**

Vends originaux XE/XL sur disq. Vends interface A 850 à déb. **Laurent TOURNADE, 55, av. de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.**

Vends 10 disq 5"1/4 IBM PC jeux et utilitaires 200 F. **Christian BAYON, 20 *bis*, rue d'Etigny, 64000 Pau.**

Stop vends SEGA + pistolet et environ 28 cartouches valeur neuf : 7 100 F, vendu à - 43 % + vends monit. mono Philips jamais servi, facture 88 cédé 700 F. **Michel KWASOWCZAK, 7, rue des Ecureuils, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.01.22.**

Vends jeux PC : Battle Chess 150 F, F16 Combat Pilot 170 F, Falcon AT 300 F, Jeanne d'Arc 190 F, Space Racer 100 F, 688 Attack Sub 150 F, FS3 + 5 cé. 400 F. **Guillaume HERAULT, 16, rue Jean-Rameau, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.28.33.**

Vends Spectrum 2 +, très bon état, avec joystick (interface II) et nbreux jeux orig. (Bruce Lee, Commando, Cauldron I et II, F-15 Strike Eagle, etc.) Prix : 800 F. **Tél. : 45.90.81.51.**

Urgent vends PC 10 1987 640 K 32 méga expl. ms Dos Streamer imprimante Tally MT 86 programmes compt. fichier prix très intéressants. **Frédérique D'ARZAC, 28, rte du Viaduc, 17550 Dolus d'Oléron. Tél. : 46.75.32.49.**

Vends mags b.é. et t.b.é. : 10 F pièce. Tilt à partir du n° 39 + n° 10 + hs, Arcades n° 1 à 8, Game mag n° 1 à 9, Amstar n° 1 à 29. **Frédéric DERETZ, 64 *bis*, rue des Gantois, BP 45, 59562 La Madeleine Cédex. Tél. : 20.55.50.22. (Avt 20 h, w.e. sauf août).**

Vends PC + 256 Ko + monit. vert + 2 × 5"1/4 + joystick + prises (impr. + souris + RVB + joystick) + dock + 9 jeux + 4 M 4464 120 NS. Valeur : 4 800 F, prix : 3 800 F. **Cyril BOGOPOLSKY, BP 8, 95490 Vigny. Tél. : 30.39.22.80.**

Urgent ! cause vente Amiga : vends disk Antivirus : 45 F. Vends aussi : Battle Chess, Purple Saturn Day, F-16 Falcon : 190 F, neufs, jamais servis. **Jean-Noël. Tél. : 95.70.24.37.**

Vends PC portable Tandy 200 (trait. de texte, répertoire, carnet d'adresses, multiplan basic intégré : 3 000 F. **Gérard ATTIA, 1, allée Jean-Richepin, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.33.02.**

Stop affaire. Vends pour MSX matériel Yamaha : clavier + synthétiseur de sons + connecteur. T.b.é., prix : 1 000 F. **Thierry FIEY. Tél. : 28.63.63.37.**

Vends pour MSX : souris SBC 3810 neuve, livre du graphisme MSX1, log. orig. Meurtres Atlantique disk + nbreuses revues. Prix bas à débattre. **Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114 Steenvoorde, seulement week-end. Tél. : 28.48.17.37.**

Vends MSX Canon 64 K t.b.é. + magnétocassette t.b.é. + câbles + livre basic + guide d'utilisation + 1 joystick, le tout 800 F à déb. **Géraldine LOUIS, 4, rue Dufrenoy, 75116 Paris. Tél. : 45.04.88.11.**

Vends Sega + cartouches t.b.é. (janv. 89) 800 F CPC 664 + tuner TV + bureau + radio-réveil + branchements magnét.-clavier + 40 disks + revues : 4 000 F. **Jérôme MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : 34.43.57.87.**

Vends onduleurs on line : fini les micro coupures, surtention, plantage. Puissance 100, 160, 250 VA état neuf, vendu à moitié prix à déb. **Christophe ACHOUIANTZ, 63, av. de la Pointe-Rouge, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.77.89. (Après 18 h.)**

Vends Sega + 20 jeux (R-Type, Double Dragon, etc.) + 3 D-Glasses + RFU + Phaser + Speed King. Valeur : 7 100 F vendu 4 600 F (pos. vente séparée). **Eddy ANDRE, 21, rue du Docteur-Variot, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.89.21. (Après 18 h.)**

Vends jeux org. sur PC : Battletech 250 F, Stargoose, Starray 200 F. Emmanuelle 180 F. Galactic Conq 200 F. Consol. NEC 1 700 F + jeux NEC : Chan & Chan 300 F ! **Donald CHANG, 5, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : 43.45.76.03.**

Vends console Nintendo + nbreux K7. Prix : 2 500 F. Console Sega + 2 jeux. Prix : 1 200 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.**

Vends MSX 1 VG 8020 prise péritel + diverses revues MSX excellent état 500 F plus frais de port. **Yvon CARRATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.66.94.**

Brade nbreux log. comme neufs pour Spectrum cause départ. Titre US-Gold, Ocean... Prix bas, vieux hits à 15 F ! Listes et détails : 2 timbres. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.**

Vends MSX 1 124 Kr + nbreux jeux K7, dis. cart. + lecteur dis et K7 + 2 joysticks + doc. K7 basic, prix fou : 2 000 F à déb. Urg. cause double emploi. **Marc STOCCHETTI, 7, domaine de Chanteloup, 91180 St-Germain-les-Arpajon. Tél. : 60.83.37.67.**

Vends PC compatibles Thomson TO 16 + monit. coul. + 10 jeux prix : 5 000 F. **Olivier PREVEL, 36, rue du Manoir, 14360 Trouville-sur-Mer.**

Vends console Sega complète (2 manettes + cable péritel + adaptateur TV) + nbreux jeux (Out Run, After Burner...) prix : 2 200 F, valeur réelle : 3 000 F). **Laurent FYDA, 47, rue de l'Eglise, 75015 Paris. Tél. : 45.77.78.13.**

Vends console Sega + accessoires + manette control stick + Choplifter + The Ninja + Out Run + After Burner + Ghost House + Hang On + F-16 Fighter, 1 700 F, urgent. **François VIAUD, 7, rue du Moulin des Prés, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.50.82.**

Vends disks 3"1/2 HD (valeur 40 F) cédés 20 F. (Marque Sony.) Vends disks 3"1/2 (autres) 5 F pièce. **J.-B. GRASSET, 10, rue de la Forêt, 18340 Levet. Tél. : 48.25.11.21.**

Vends MSX2 Philips 8235 + mon. coul. haute résolution stéréo + nbreux jeux + joystick. Bon état. Prix : 3 000 F. **Stéphane PEYROT, 19, place du Palais, 87300 Bellac. Tél. : 55.68.17.53.**

Vends imprimante IBM proprinter 420L + câble parallèle : 3 200 F à déb. Vends aussi Tilt n° 36 à 66, 13 F pièce ou moins cher par lot. **Benjamin PITON, 67, rue Casimir-Beugnet, 62300 Lens. Tél. : 21.78.23.76. (Le soir.)**

Vends K7 neuves pour Spectrum 48 K, ZX, 16 K Vic 20, Oric 48 K et 1 Amstrad G12001 et CPC 464, Commodore 64, Thomson TO7 de 50 à 100 F. **Jérôme GRANIER, 16, rue du Chemin Vert, 95330 Domont. Tél. : 39.91.78.26.**

Vends PC 1512 3D (écran coul.) + joystick + 15 jeux + 15 utilitaires + doc. T.b.é. (1 an) prix à débattre pour le tout. **Xavier DALUZEAU, 26, rue de Paris, 78230 Le Pecq. Tél. : 34.51.08.17.**

Vends pour console Nintendo : Road Racer, Slalom, Donkey Kong I et III, Metroid , Urban Champion et Kung Fu, 170 F l'unité ou 1 100 F le tout. **Christophe POUYADE, 12, rue du 8-Mai-1945, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.99.73.20.**

Vends imp. SMM804 presq. pas servie 1 300 F et jeux cause vente ordinateur. **Jocelyn GAUVIN, 17, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.81.57.67.**

Vends super synthétiseur Casio + mode d'emploi + partitions tout neuf (1 mois) + raccordeur pour ordinateur, valeur 3 500 F, vends 1 700 F urgent ! **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21.**

Vends écran couleur CGA Princeton HX-IZU (Bull DMU1915) pour PC avec carte vidéo. Le tout en excellent état. Vendu 1 700 F. **Eric GOY, 7, rue Descartes, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.92.02.54.**

Vends PC Victor VPC 2 (640 K, carte CGA écran cou., 2 lecteurs 5"1/4) + nbreux disq + impr. Star LC10 + meuble : 8 000 F à déb. t.b.é. **Jean-Claude DIVIALLE, 13, rue la Boulaie, 77280 Othis. Tél. : 60.03.16.81.**

Vends Amstar n° 16, 18, 19, 22 au 26 : 10 F, joystick hebdo n° 6 et 7 : 10 F. (Excellent état, + 3 F pour frais de port.) **Jérôme NICOLLAS, 15, rue Blaise-Pascal, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 30.58.57.59.**

Vends IBM PC XT 256 K DD 360 K carte CGA monit. coul. + souris + joystick + impr. Nec P2200 + nbreux log. + Framwork + F-19, prix : 9 000 F. **Joël POLETTI, 26, sente du Paradis, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.93.66.**

Sinclair QL + écran vert Zénith + 2 lect. 3"1/2 interface Cumana + extension 512 K + valise transport. **Marcel NEU, 10, rue Auguste-Péron, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.41.01.**

Urgent ! vends Canon X07 (16 Ko) + ext. 16 Ko + impr. graph. + dix K7 ou livres de logiciels. Valeur : 5 000 F, vendu : 2 400 F à débattre. **Philippe BONAL, 50, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.30.85.**

Stop affaire ! Un IBM PC compatible pour vous à 3 500 F. Avec monit. coul. + 25 jeux + 5 utilit. **Christophe BLOIS, 483, avenue Collet de Pastre la Garonne, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.08.06.91.**

Vends Sega + 20 jeux (R.Type, Double Dragon, etc.) + 3D - Glasses + RFU + Phaser + Speed King. Valeur : 7 100 F. Vendue 4 600 F (Pos. vente séparé). **Eddy ANDRE, 21, rue du Docteur-Variot, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.89.21 (après 18 h).**

Stop affaire ! Vends disquettes haute densité en 3 pouces et demi et en 5 pouces 1/4. Prix incroyable ! Possibilité d'échange contre DD 2F. **Michael VAILLANT, 73 allée Chardin, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.38.58.**

Vends PC 1512 SD coul. + joys. + carte + nbrx orig. dont Double Dragon, Bard's Tale 1 et 2, Platoon, etc. Le tout 5 000 F. **David FERRARI, St-Germain-le-Vasson, 14190 Grainville-Langannerie. Tél. : 31.90.52.20 (18 h 30).**

Vends ZX Spectrum : 800 F avec câble et magnéto. et multiface One : 350 F et nbrx jeux de 20 à 50 F. **Eric MARTINEZ, 12, rue Balay, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.60.53.**

Vends imprimante parallèle Philips 80 col., qualité listing prise Canon : 750 F. Envoi possible. **Michel HAHUSSEAU, 5, rue de l'Orléanais, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.63.47.**

Vds cons. Sega gagnée à un concours, tte nve + 2 jeux dont Hang On : 700 F et vds 30 jeux (Rampage, Rastan...), 1 méga : 150 F ; 2 m. : 200 à 250 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68.**

Spectrum 128 + 500 jeux + manette + multiface 128 + livre + trucs et astuces : 2 200 F à débattre. Ventes séparées possible. **Pascal RODRIGUEZ, 12, rue Cécile du Parc, 95870 Bezons (Val d'Oise). Tél. : 39.80.27.63 ou Tél. : 34.11.37.47.**

Vds cons. Sega + 31 jeux + cont. stick + Light Phaser. Valeur : 10 000 F. Prix : 3 500 F. Pas séparément. Acheteur sur Paris. **Arthur De Ganay, 95, rue de Lille, 75007 Paris. Tél. : 45.56.15.33.**

Spectrum 128 K + 2 avec Péritel + 1 joystick + livres + de 30 jeux. Le prix : 1 000 F. **Claude LACAMBRE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.86.07.**

K7 sur Oric/Atmos ou les éch. contre Tilt + Oric/Atmos avec nbrx jeux. Le prix : 1 000 F. **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbraux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Vds Sega + nbrx jeux + Phaser + RFU + lunettes 3D + Speed King... pour 4 500 F au lieu de 7 100 F. Tbé. Vente unité possible (- 30 %). **Eddy ANDRE, 21, rue Docteur-Variot, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.84.47 (après 18 h).**

Vds orig. pour ST : Space Racer : 80 F, MGT : 80 F, Grand Prix 500 : 80 F, Il était une fois : 960 F, Mission : 80 F. **Thierry LAMBERT, 27, avenue de Tarascon, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.53.14.**

Stop affaire ! Vds matériel Yamaha clav. + synthé + connect. Le prix : 1 000 F. Recherche matériel pour XO7. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Stop ! Vds 10 disq. 5' 1/4 (+ étiq.) : 290 F (port compris) + notices log. en franç. (à partir de 6 F). Liste contre timbre. Vite. **Jean-David BICKEL, clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach. Tél. : 87.09.41.63.**

Vds Yamaha PSS-480 synthé + 100 instrum. + 100 rythmes + 9 percus. + mémoires + FM + Midi pour seulement 1 500 F (garanti). **FRANCK. Tél. : 43.08.17.30.**

Vds Hedbogiciel a partir du n° 30 + divers revues informatiques et musicales (Best, etc.). SVP joindre 1 timbre pour la réponse. **Jean-Luc PATIN, 20, rue des Vallons, 76640 Fauville-en-Caux.**

PETITES ANNONCES

Une boîte C-642 : vraiment super, Car : boîte de rangement + perceuse + 300 jeux : R-Type, Renegades 3, Opération Wolf, etc. Le prix : 353 F. **Samuel KASKI, 28, rue de Seine, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.10.14.**

Cause dble emploi, vends cons. de jeux Nintendo, neuve, gar. 6 mois + Super Mario Bross + cons. CBS + 3 jeux + 2 manettes. L'ens. : 1 500 F. **Stéphane Luissan, 44, Parc de Puget, 84360 Lauris. Tél. : 90.08.29.65.**

Vds meilleurs jeux sur Sega (moins 25 %) + joystick + Sega (liste sur demande contre un timbre, merci d'avance). **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc.**

Vends pour ST jeux orig. avec la doc. : Galdegron Domain (150 F) et Falcon (170 F). **Olivier VOINNET, 73, rue Curial, Bt B, 75019 Paris. Tél. : 40.34.85.69.**

Vds PC 103 de Com. (640 K + 2 lecteurs 360 K + mono + imprimante Citizen 120D. Le tout : 3 000 F. **Jean-Marc BERNARDET, 6, rue Capazza, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.43.34.**

Vds ou éch. sur Sega cartouche Shinobi contre Double Dragon si possible. **HUGUES. Tél. : 60.60.98.37 (après 18 h).**

Vds ord. Echec Scisys, 9 niveaux, sensitif, homologué par la Fie. Le prix : 900 F. **Frédéric HUNCKLER, 2, rue Louis-Blériot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.38.70.**

Vends console Intellivision, bon état + 9 jeux. Le prix : 750 F. **Daniel MARGULIES, 71, rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél. : 45.20.51.89.**

Vds Modem Digitelec 2000 + en V 23 appel full duplex, rep. full duplex, V 21 identique et V 23 half duplex connect. directe au CPC. Le prix : 1 400 F. **Eric Meziane, 17, cité Paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.35.54.**

Vends Sega, tbé, gar. fin 16/12/1989 (facture) + 2 joyst. + pistolets + 6 jeux (Out Run, etc.). Val. : 1 800 F, vendu 1 350 F à débat. **Marc STOCCHETI, 7, domaine de Chanteloup, 91180 St-Germain-les-Arpajon. Tél. : 60.83.37.67.**

Vends Modem Telsat 1240, état neuf. Prix très intéressant : 100 F. **Jérôme BAIS, 33, rue Bouton-Gaillard, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : 60.68.02.69.**

Gratuit logiciel jeu Mac. contre 1 disq. vierge + enveloppe timbrée ou 20 francs en timbres ou chèque. **Stéphane KLINGER, 44, rue d'Ypres, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.34.05.**

Urgent ! Vds cons. Sega sous gar. + joyst. + Rapid Fire + Ligth Phaser + 17 jeux. Le tout : 4 000 F (valeur : 6 300 F). Détail possible. **Eric BOUZANNE, 15, rue Renoir, 95560 Montsoult. Tél. : 34.69.82.48.**

VDS cons. Sega + Ligth Phaser + 7 jeux (Space Harrier, After Burner, Choplifter, Phantasy Star...). Valeur : 3 150 F, vendu : 1 900 F. **Alain HARA, 59, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : 42.93.39.82.**

Vds Archimedes 310 + docs + logs : 7 000 F à déb. Moniteur KX 14 : 3500 F. **Lucas JAECK, 919, chemin de Moulares, 34000 Montpellier.**

Vds cons. Nintendo avec 10 jeux. Le prix : 3 000 F au lieu de 4 000 F ! (Castlevania, Mario 2, Top Gun Pro Wrester-ling, Zelda, Punc out, etc.). **Nicolas WOLFF, 10, rue du Château d'eau, Reichshoffen. Tél. : 88.09.94.99.**

Vds sélect. de face (rien à souder) : 80 F + moniteur couleur et mono + joystick : 50 F + matériel neuf. Cherche disquettes et Rams. Pris intéressant. **Michel SQUINABOL, 25, chemin du Sapi, rés. Le Lyret II, 74400 Chamonix-Mont-Blanc. Tél. : 50.53.45.66.**

ACHATS

Cherche 520 STF + souris + lecteur double face + jeux (Lorient et région). **Yann COCHARD, 1, rue de La Tour d'Auvergne, 29130 Quimperlé. Tél. : 98.39.12.32 (soir et w.e.).**

Achète Commodore 64 + lecteur de disquettes 1541 en b.é. et à prix raisonnable si possible. **Bruno PAVIS, cité Borely, Bt K1, traverse Pommegue, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.02.79.**

Achète unité centrale Amstrad 6128 (sans moniteur), en panne (partie clavier bon état), pour 500 F maxi. Attends toute proposition. **Sébastien FERNIER, 33, rue du Val-de-Blaise, Tréon, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.82.63.11.**

Echange ou achète bas prix logiciels du domaine public pour Amiga. Achète originaux bas prix. Pirates s'abstenir. **Dany LANG, 10, rue des Jardiniers, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.07.68.**

Achète Atari 520 STF (DF) 2 000 F ou Amiga 3 000 F avec jeux de rôles b.é. **Frédéric ANDRÉ, Rés. St-Théodore, 6, allée des Faisons, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.14.50.**

Achète ou échange album de musique (K7 ou disque) à prix raisonnable : House Music, Kylie Minogue, S. Express. Envoyer nom de l'album et titres. **Cyril LAMORLETTE, 25, rue de Metz, 54980 Batilly.**

Double affaire ! Achète le « Livre du GFA Basic » : 75 F maximum. Vends Atari 130 XE, 128 KO. Prix 600 F. **Christian. Tél. : 46.59.93.54.**

Achète console Sega à 400 F selon état. Jeux. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68 (avant 20 h).**

Achète 6128 couleur à partir de 200 F + 1 lecteur DD1, 600 F. Vends Thomson MO6 + 15 jeux + manette + crayon, 1 500 F. **Marc DESPOUY, rte de Maubourguet, Labatut-Rivière, 65700 Maubourguet. Tél. : 62.96.39.01 ou 62.36.24.30.**

Achète moniteur Commodore 1084 sous garantie, si possible dans la region parisienne, entre 1 700 F et 2 100 F. Cherche jeux sur Atari 520 STF. **Arnaud DELIENCOURT, 3, rue de l'Arche, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.69.80.73**

Recherche « The Great Giana Sisters » désespérément. Faire offre pour STF 520 par courrier ou téléphone. **Virginie LEROY, résidence La Rocade, Bât F1, 84500 Bollène. Tél. : 90.30.43.51.**

Achète impr. Okimate 20 ou autre 500/600 F. Echange contre originaux Amiga. Cherche contact Amiga, poss. doc., jeux/utilitaires. Vends VCS 2600. **Frédérik LAM, 16, rue Beaumarchais, Villejuif. Tél. : 47.26.02.20.**

Achète Amiga 500 + disks : 2 800/3 000 F (selon nombre de disks). Si Extension 1 méga : + 500 F. Le tout sous garantie si possible. **Sylvain. Chalonnes/Loire (Maine-et-Loire). Tél. : 41.78.02.70.**

Achète tout livre, lang, mach, pour Spectrum 128 + 2, document, circuit sonore AY-3-8912, interface Midi, prog. lang, mach. Je paye un bon prix. **Roland PREHER, 2, place du Languedoc, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.70.19.**

Achète, vends, échange jeux et utilitaires pour Amiga 500. Envoyez vos listes contacts sérieux et rapides. **Eric VANDENBERGNE, 2, Grand-Place, Salesches, 59218, Poix du Nord.**

TO8 recherche jeux utilitaires. Envoyer liste. Réponse assurée. Prix modérés. **Jean-Michel DARMON, 9, place Valladier, 57000 Metz. Tél. : 87.30.34.99.**

Cherche Ext. mémoire de 512 Ko à 2 Mo, Digit. de sons, transcodeur Pal-Secam, le tout pour Amiga. 1 000 F. Faire offre, merci + contacts. **Jacques DELARUE, av. Benoni-Rupertin Gascogne, Appt., n° 11, Dieppe, 76200. Tél. : 35.84.92.48.**

Recherche progr. éduc. CE2, CM1, CM2, GE à prix intéressants pour Amstrad CPC G128 C. **Bernard ELLIN, 10, rue de l'Epine-du-Beau-Soleil, Conie Molitard, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.65.88.**

Achète pour Atari 520 STF GFA basic moins de 300 F + logiciels jeux. **Laurent KRAFFT, Le Haut Serelle Ange, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.18.10. (après 18 h ou w.-e.).**

Achète tout logiciel fonctionnant avec le synthétiseur vocal « technimusique » pour C64, ainsi que docs + échange jeux sur C64 disq. **Cedric CASSERON, 11, rue des Fuchsias, 76610 Le Havre. Tél. : 35.47.81.90.**

Achète Amiga et cherche prog. pour cette machine et, éventuellement, périférique. **Frédéric ANDRÉ, résidence St-Théodore, 6, allée des Faisans, 13013. Tél. : 91.61.14.50 (soir).**

Atari XE achète émulateur commodore 64, tout matériel XE, XL, lecteur Modem, etc., même en panne mais non pillés. Achète aussi jeux sur disq. **Claude DUNAND, 60, cours Lieutaud, 13006 Marseille.**

Cherche extension A 501 à prix intéressant pour Amiga. Vds également power Cartridge pour C64. Long life to CBM !!! **Pascal DUFOURD, 7, square de Villandry, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.17.57.**

Cherche contacts pour achat divers. Matériels M-S-X (ordinateur, imprimante, music, module). Echange logiciels. Réponse assurée. **Jean-Paul GRANSIR, 18, rue de la Méditerranée, 92160 Antony. Tél. : 40.96.01.62.**

Cherche pour Apple II : Commado, Starglider, Gauntlet, Impossible Mission II, Summer Games, Pirates Rad Warrior... à un prix intéresant. **Lilian BAYNE, chemin du Marquis, Grandfontaine, 25320 Montferrand-le-Château. Tél. : 81.58.60.42.**

Achète 520 STF DF Nelles Roms + recherche nbrx jeux + disks + boitier de rangement. Etudie ttes propositions. **David. Tél. : 93.75.70.90.**

Recherche 1 paire joystick pour Apple II Europlus bon état ainsi que des jeux de 64 K maximum. Urgent pour les joystick. Merci. **Marion PEDELUCQ, La Bastide-Villefranche, 64270 Salies-de Béarn.**

C 64 DK. Recherche Trivial Pursuit nouvelle génération, Scrabble et jeux d'aventure en français. **Isabelle BAL, 40, rue de Crowborough, 45200 Montargis.**

Achète cinq Amstrad CPC 6128 coul. + DMP 2160 (bon état. Bas prix). Faire offre écrite qui sera transmise. **Serge LECLERC, 7, rue St-Bernard, 75011 Paris.**

Ach. bon état Amstrad CPC 6128 coul. et DMP 2160 sur Paris. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Recherche consoles MSX2 de marque Sony, de type HB-F 700F. Parfait état exigé ; en carton avec souris, manuel et logiciel d'origine. Attends offres. **MEGA CLUX MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.**

Achète ou échange jeux de Golf à bas prix et vds ou éch. orig. (Dragon Ninja, Populous, Zany Golf, Wec le Man, Spitting Image... **Frédéric BESSE, 100 *bis*, bd de Pontoise, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 39.78.03.98.**

Achète cartouches pour CBS Coleco Vision. **David MARIE, 15, place de l'Église, 86220 Dange-St-Romain.**

Achète extension mémoire Thomson TO8. Echange log. tout genre 3'1/2 pour TO8. **Louis FLOCCARI, 28, rue Paul-Cazeneuve, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.79.35 ou 74.51.66.97.**

Recherche Canon XO7. Etudie toute proposition dans les 1 500 F. **Didier PAGES, Issoire. Tél. : 73.96.11.79.**

Recherche K7 de jeux pour ZX 81 équipé de 16k extension mémoire. **Pierre GARRE, rue de l'Abbaye-Fillièvres, 62770 Le Parcq.**

Achète pour TO8 disq. Jeux util. éducatifs tout niveau, impr. coul. Faire offre avec liste. Merci. **Julien THIERRY, 33, rue E.-Zola, 94800 Villejuif.**

Achète pour C 64 lect. disq. 1541 bon état avec notice : 700 F maximum. **Pierre DUSART, 12, avenue des Floralies, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.62.20.**

ECHANGE

Stop ! Echange nbrx jeux sur Amiga. Envoyez vos listes de logiciels. **Sébastien LAMPE, 69, rue Dunois, 75646 PARIS Cedex 13.**

Amiga vends ou échange. **Daniel BRUNNER, les Deux-Clefs, 1813 St-Saphorin (Suisse).**

Vends ou échange jeux sur Amiga. **AVENGER. BP 12. 1605 Chexbres (Suisse).**

Echange programmes pour Atari 52 ST. Possède nbrx jeux dont F-16... Monte et installe Free-Boot gratuitement. **Jean-Marc ROLIN, Les Néréides, bât. B, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.32.52.**

Cherche softs pour C 64 et C 128. Possède nbrx jeux, réponse assurée pour tous, surtout débutants. Cherche aussi à contacter Stegman ! Urg. **Patrice LUCZKOW, W-C-S La Clorenne, Oussoy-en-Gratinais 45290 Nogent-sur-Vernisson.**

Comp. PC cherche contacts pour échange jeux et utilitaires (départements 31 et 81 si possible). **Jean-Yves SAULIERES, route de Lagrave-Brens, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.17.20.**

Salut les Amigafans, je recherche des cool-guys pour échanger des trucs et astuces en assembleur en Seka of course ! HI Brainstormers... **Mickaël GILABERT, 105, quai de la Souys, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.29.01.**

C 64 disq. échange jeux. Possède SDI Jinxter, Dragon Ninja, Action Service, Rocket Ranger, Rambo 3, Batman, R-Type, Menace, Bombuzal, Star Ray, Techno Cop. **Jean-Louis BOUSQUET, 43, Le Levant, 34670 St-Bres.**

Echange ou vends disq. sur Amiga et C 64 : Crazy Cars 2, test Drive 2, Real Ghostbuster, Space Harrier, TV Sports, Sup. Hang-On. Réponse assurée. **Christophe BUCHMANN, 1A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.13.58.**

Echange nbrx softs sur 520 ST. Possibilité de vente et d'achat, aussi interessé par contacts sur Amiga. Rép. assurée. Ecrivez vite ! **Charles CIANFARANI, 7, rue de Phalsbourg, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.71.14.**

Amigaman cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires sur Amiga C 128/64 disq. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Frédéric COIGNET, Morogues, 18220 Les-Aix-D'Anguillon. Tél. : 48.64.44.21.**

Echange nombreux softs sur ST. J'attends vos listes... Bye et à bientôt. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Atari ST cherche contacts pour échange. Cherche Daily Mail... Recherche aussi groupes et sources ASM 68000. Réponse assurée. **Alex BORODINE, 10, rue G.-Pompidou, 45100 Orléans. Tél. : 38.80.66.61.**

ST cherche contacts nationaux et internationaux (anglais ou français). **Hervé BLOMME, Les Smalons, 01920 Manziat. Tél. : 85.30.10.36 (19-20 h et mercredi après-midi).**

Club belge cherche contacts sérieux et rapides tout pays. Echange jeux sur Atari. Réponse assurée. Envoyez votre liste. **Guy SAUVEUR, 25 rue Belvaux, B-4030 Grivegnee-Liège (Belgique). Tél. : 041.41.44.71.**

Echange News sur Amiga, Atari, Amstrad. Vends Amstrad : 3 300 F (1 an). **Charly ZOLLER, 37, rue du Canal, 45500 Montargis-Loiret. Tél. : 38.93.91.99.**

Echange log. sur 520 STF. Possède Explora 2, Barbarian 2.

Contactez moi 36 14 Code Ludog Wafly. **Philippe TROGNON, 6, avenue de la Libération, 54840 Gondreville (ne pas téléphoner).**

Echange et vends jeux sur ST (Explora II, Biochal, Batman, Rambo 3, Barb. 3, Adv., Rugby Sim., Falcom, Last Duel, Ballistix, etc). **Florian LEGER, Vigny-Thyez, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.64.83.**

Echange jeux pour Atari 520 ST et Amiga, PC, envoyez listes. Cherche cartouches Atari 2600, CBS, Mattel, Vectrex, Sega, Nintendo. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

Atari ST cherche contact sérieux, sympa et durable sur tte la France pour échange de jeux. Débutants s'abstenir. Possibilité d'achat. **Daniel FLORENT, St-Didy, 29234 Plouigneau. Tél. : 98.88.47.45.**

Echange logiciels de jeux sur 520 STF. Possède de nbrx softs. Réponse rapide et assurée. Cherche Jeux de foot et Football manager 1. **Allan LAFFONT, 5, bd du Midi, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.44.76.**

Echange jeux sur 520 ST. Pas de liste ! **Jean-Laurent BERGAMASCHI, parc Ste-Geneviève, Bt E4, 211, bd Romain-Rolland, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.44.02 (après 18 h 30).**

Débutant Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanger des nouveautés. Réponse assurée. Envoyez votre liste. **Xavier MAJORD, 101, rte du Polygone, 67100 Strasbourg.**

Amiga 500 échange programmes. Réponse assurée. **Eric LEVRON, 177, rue du Vallon, Rouxmesnil-le-Haut, 76370 Neuville-les-Dieppe.**

Vends ou échange jeux et utilitaires sur Atari 520 ST (DF). Recherche contacts durables. Pas sérieux s'abstenir. **Eric KOELLER, 21, rue Martin-Schongaver, 67200 Strasbourg.**

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).
Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.
Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution
à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

C 64 Amiga 2000 échange prgs, vends originaux S/C 64 uniquement. Toutes propositions bienvenues. Anarqueurs s'abstenir. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de La Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.26.53.**

Echange jeux sur 520 STF (DF, NR). Si tu veux faire des bonnes affaires envoies ta liste. A bientôt. **Erik ROBERTSON, allée de La Chenaie, La Nartelle, 83120 Sainte-Maxime. Tél. : 94.96.56.19.**

Echange jeux sur Amiga 500. Contacts rapides et sérieux. Envoyer listes (réponses assurées). **Philippe JEANDENANT, 36, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis Laval.**

Amigaffamé cherche contacts dans départements 08, 02, 51, 55 pour échanges. Possède nombreux logiciels. Envoyer liste. Réponse assurée. **Samuel RIBEIRO, rue du Pont-Colin, Hargnies 08170 Fumay.**

Echange jeux sur Amstrad CPC 6128. Recherche Microprose Soccer, Pacmania, Manoir de Morteville. Réponsé assurée. **Philippe RENAULD, Les Pesques Palaminy, 31220 Cazeres.**

Echange jeux : MO5. Vends jeux originaux pour MO5 et CPC 464. **Cong-Minh HA, 122, rue Beyle-Stendhal, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.06.63 (après 19 h).**

Echange jx sur Amiga. Recherche clubs. Envoyer liste jx. Réponse assurée. Attends votre courrier pour des contacts sympas. Merci. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.**

Possesseur d'un émulateur PC Sur Atari 520 STF. Je recherche tout logiciel PC. Envoyez vos listes ou téléphonez. Pas sérieux s'abstenir. **Jérôme DUMAS, Saulon-la-Rue, 21910 Saulon-la-Chapelle. Tél. : 80.36.62.25.**

Amiga 500 cherche contacts pour échange sérieux. Envoyer liste à la boîte postale 183, 5000 Namur-1 (Belgique). **Frederick DESSART, rue Bas-de-la-place, 5000 Namur (Belgique). Tél. : 081/22.30.01.**

Echange nbx. Logiciels sur C 64 uniquement + disq. **Christophe TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Ch. listing pour Histogramme et écriture lettre par lettre. Je me perds. Merci par pitié. **Matthieu BAJAS, 59, trs des Faïenciers, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.21.58.**

Amiga débutant cherche contacts sérieux et durables pour échange. **Marc BERETTI, 26, route de Bewciugnu-la-Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.**

1040 ST échange jeux. Réponse assurée. **Emmanuel DELBERGUE, 8/33, rue Nain, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.62.59 (après 18 h 30).**

Atari ST 520/1040 échange tout logiciel avec corresp. sérieux et durables. Envoyez vos listes. Possède nbr docs. **Christian COUDERC, 29, av. Durand-de-Gros, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.00.49.**

Echange jeux pour Atari ST. Appeler ou envoyer liste. Réponse assurée. **Alexandre BOUVET, Chalet-le-Courtil, 74120 Praz-sur-Arly. Tél. : 50.21.90.02 (après 17 h 30).**

Vds pour ST originaux Outrun Sinbad Operation Wolf : 300 F les 3. Anciens Tilt, ST user, Antic, Page : 65 F. **Philippe. Tél. : 43.86.83.89 (tél. soir et week-end).**

Incroyable ! Echange jeux pour votre Amiga chéri ! Ex. : Rocket Ranger, Hybris, Roger Rabbit... Envoyer liste ! A bientôt... **Daniel ROMERO, immeuble des Voirons, 74890 Bons-en-Chablais.**

Contacts sur ST tech. ST mag. N° 22 à 27 + Tilt N° 34, 35, 36, 39 à 44, 50, 57, + HS2 pour 18 DK 3"1/2. **Région parisienne. Tél. : 39.94.17.22.**

Echange jeux sur Amiga. Tous pays acceptés. Débutants s'abstenir. Contacts sympas et rapides. Envoyer vos listes. **David LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.65.61.**

Echange nbx jeux pour Amiga 500. Vente et achat possible. Réponse assurée. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Stop ! Recherche contacts sympas, sérieux et durables sur Amiga pour échanger des jeux et utilitaires. Même débutants. Envoyez votre liste. **Olivier ROSELLO, 6, rue des Iscles, Les Amandiers 1, 30132 Caissargues. Tél. : 66.38.18.39.**

Echange jeux sur Amiga 500. Sérieux réponse assurée. **Gilles GENIN, Coise, 73800 Montmélian. Tél. : 79.28.80.93.**

Amiga 500 cherche contacts dans tout pays pour échanges divers. **Philippe BUR, 12, impasse des Cévennes, 78310 Maurepas.**

Echange jeux sur ST. **Stéphane GAUTIER, 85, rue Victor-Hugo, 44400 Rézé. Tél. : 40.84.11.60.**

Search coder and graphist for make demo. Search Ribbon for MPS 801 Thans. Search coder Amiga. **Bruno MARTIN, 36, rue des Huns-Chatenoy-en-Bresse, 71380 St-Marcel. Tél. : 85.96.69.59.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges sérieux et rapides. Envoyez liste. Réponse assurée. **Frédéric PALEAU, Maison Xuiki, Espelette 64540 Cambo-les-Bains.**

Amiga échange jeux très petits prix. Réponse assurée ! **Daniel BINSFELD, la Grange Dodieu, 69440 Moman. Tél. : 78.44.01.45.**

Echange logiciel pour Amstrad sur disq. **Michel BANWARTH, 8, sente du milieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Vds Atari 800 XL + drive 1050 + port. Nbrx softs : Arkanoïd 1 et 2, The Pawn, 1942, Mirax Force, Spy US Spy 3, Winter Olympian 88, Rembrandt, Music Studio, International on al Karate, Ultima 4, European Soccer, Chessmaster 2000, Gauntlet, etc. : 1900 F ou échange contre C 64 + 1541 et quelques softs. **Gael TRINQUART, 18, bd de la Ville 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Echange jeux sur 520 ST (de préférence sur Paris et région parisienne). Cherche Barbarian 2, Opération Wolf, etc. **Francisco LOPEZ, 8, avenue de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.72.43.**

64 cherche contact pour échange de jeux et utilitaire. Réponse assurée. Possède : Ninja 2, Rocket Ranger, etc. Cherche Zak Mac, Kraken and T.A.M. **Pierre MUDRY, avenue du Midi-10, 1950 Sion, Suisse. Tél. : 027.23.31.44.**

Amiga 500 échange jeux rôles/aventures (avec doc. et solut.). Dans la région parisienne et le 93. Ch. disq. : 5 F ou moins. **Hugues ABRAHAM, 11, allée des Tilleuls, résidence du Parc, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.69.78 (tél. après 20 h 30).**

Regroupement des meilleurs graphistes et musiciens français (ou autres) sur C 64 + disq. Vds imprimante MPS 801 pour C 64 avec papiers, etc. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12 (après 18 h ou w.-e.).**

Amiga 500 cherche contacts pour échange jeux orig. (Turbo Cup, Meurtre à Venise) et doc. Pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste. **Thierry RENAUD, 14, rue des Fauvettes, 31860 Pins-Justaret.**

Echange jeux de rôle, d'aventure et simulations. Echange aussi musics digits (Deep Purple, ACDC), et autres (Sonix...). Vive le hard ! **Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67760 Gambscheim.**

Cherche contacts sur 520 STF pour échange de jeux... Envoyez vos listes. Cherche aussi des RAM pour le gonfler en 1040 à moins de 500 F. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, avenue du 15-août-1944, Marboue, 28200 Châteaudun.**

ST recherche contacts sérieux pour échange sur toute la France. **Ludovic SZAFRAN, 9, rue de la Croix-Herlies, 59134 Fournes-en-Weppes. Tél. : 20.29.15.26.**

Cherche contacts sérieux et durables sur Atari ST (bien sûr), échange tous programmes de tout genre, réponse rapide et asurée. **Philippe BAES, 11, rue de la Croix-Pigeon, 10000 Troyes.**

Atari ST cherche contacts sérieux pour échange, achat ou vente de logiciels. Envoyez listes. Réponse assurée. Merci. **Benoît PIAZZI, moulin de Seillant, 36310 Chaillac. Tél. : 54.25.74.86.**

A 500 cherche correspondants pour échanges jeux. Contacts souhaités sérieux et durables. **Philippe BILLAUDOT, rue du Gal-Stirn, 67190 Mutzig.**

1040 STF recherche contacts désespérément dans la région messine pour échanger jeux (que vous soyez fille ou garçon...) **Grégory BOLSIGNER, 6, rue de La Haye, 57000 Metz.**

Echange nbx jeux sur ST (Dragon Ninja, Spirit of Adventure, etc.). **Jean-Pierre THEBAULT, Le Bois Nel, bât. D, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.88.**

Amiga 500 débutant cherche tous contacts softs + trucs + astuces. **Nicolas MONCOURT, 15, avenue Gambetta, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Echange nbrx prog. sur Spectrum + ou +2. Envoyez votre liste. Je suis possesseur d'un disciple avec un disq. 3.5 pouces. A bientôt. **Olivier LEHE, 35, rue de la Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Amiga 500 cherche contacts pour échange jeux et utilitaires. Sur région et Suisse si possible. **David GIROD, la Chenalotte, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.38.71.**

Echange logiciels pour Apple IIE. Envoyer liste. Réponse assurée. **Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Ardèche 68270 Wittenheim.**

Echange/vends programmes pour MSX 1 sur K7. Pas sérieux s'abstenir. Cherche contact MSX 2. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Vends ou échange nbx jeux pour TO8, TO9, TO9 + et MO6 K7. Cherche Action Service et Op. Jupiter. **J.-Claude BUSSARD, 7, Grand-Rue, 57590 Viviers. Tél. : 87.01.33.46.**

Echange jeux et utilitaires sur PC En 3,5 pouces. Possède Rocket Ranger, Falcon, Gunship. Liste contre timbre. Recherche tout contact. **Simon LECLERE, 4, av. de Patay, 45430 Checy. Tél. : 38.86.83.74.**

Salut à tous les Ataristes ! Cherche contacts cool et sympas pour échange de jeux sur ST. Débutants ne vous abstenez pas ! S.V.P. **Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bretonneux.**

Cherche contacts cools et durables pour échange sur Amiga et ST : tout public accepté et réponses assurées à 100 %. **Atari ST : 22.28.02.94 (Eric). Amiga : 22.28.05.15 (David) (après 18 h).**

Vends ou échange de nbrx jeux ainsi que des demos des utilitaires. Débutants bienvenus. A bientôt. **Pierre CROUZILLAT, Courtiaux-les-Barres, Neuvic-Entier 87130 Chateauneuf-la-Forêt. Tél. : 55.69.70.27 (le week-end).**

520 ST DS cherche contacts sérieux et durables. Envoyez vos listes. **Frédéric MARTINEZ, 7, rue de la Molaise, Annay-la-Cote 89200 Avallon. Tél. : 86.34.02.95.**

Cherche échange sur Amiga 500 et Atari ST (émulateur PC sur ST). De préférence région parisienne. **Alain QUEROIX, 23 *bis*, rue Georges, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.48.44.**

Echange/achète/vends jeux sur C 64. Possède Ironlord, Last Duel). **Thierry AJAS, 7, avenue de l'Europe, 30128 Garons. Tél. : 66.70.05.85.**

Echange A MM I GG A CHERCHE
A A M M I G A A CONTACTS
AAA M M I G GG AAA TOUS PAYS
A A M M I GGG A A POUR ECHANGE
Emmanuel GALLO, chez M. PACHECO, 5, av. Mirabeau, 06000 Nice. Tél. : 93.62.44.77.

Amiga et PC cherchent contacts. Vends MSX V20. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Amiga 500 recherche correspondants sérieux sur toute la France et sur l'étranger. Cherche club aussi. Envoyez listes. **Yann SIMON, 53, rue de l'Ancienne-Eglise, 67760 Gambsheim.**

Echange nbx logiciels sur Amiga 500. Réponse assurée. **Fabrice ZECCHIN, rue du Bourg-97, 1920 Martigny, Suisse.**

Cherche contacts sympas sur 520 STF, ST, DF dans tout pays. Vendeurs s'abstenir. Réponse assurée si liste jointe. **Romain BADINA, 7, allée Michel-Simon, 26000 Valence.**

Echange jeux sur C 64 K7. Possède : Op. Wolf, Nebulus...). **Jean-Marc GIMER, 31, allée Jacques-Prévert, 14790 Verson.**

Echange log. de tout genre sur Amiga. Recherche contacts sérieux et durables. Envoyez vos listes, réponse assurée. **Nicolas MICHEL, 7, rue de Saint-Yrieix, 67480 Fort-Louis.**

Echange, achète jeux sur ST. Contacts sérieux et durables. Appeler ou envoyer listes. **Fabrice ROUZIER, le hameau des Puverels, 472, Ch. des Tapets, 06580 Pegomas. Tél. : 93.42.85.20.**

Cherche contacts pour échange de bons tuyaux sur jeux de rôle (Bard's Tale, Ultima, Sorcellerie...). Réponse assurée. **Laurent FAYOLLE, 4, rue des Alouettes, 91220 Plessis-Pate.**

Cherche contacts durables sur Atari ST et Mega ST pour échange de jeux utilitaire, astuces, doc. Liste sur demande. **Olivier CORNU, 21, cité de l'Observatoire, 25000 Besançon. Tél. : 81.53.75.29 (après 20 h 30).**

Commodore 64 échange hot jeux C 64. Envoyez-moi votre liste et je vous enverrai la mienne en retour (disq. uniquement). **Christophe FURTS, 16, rue de Goxwiller, 67210 Bernardswiller. Tél. : 88.95.33.48.**

Ch. log. pour Atari ST monochr. et émulateur Mac. + logiciels. **Frédéric HELBERT, rue de la Suède, 14500 Vire.**

Ech. (Chubby Gristle, Rambo III, Barbarian contre The Vindicator, Renegade II, Rambo II). Pour Amstrad. **Philippe NICOLETTI, St-Raphaël-les-Imperators-le-Titus, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.70.54 (vers 19 h).**

Ch. nourriture pour mon At. + échange progrs pour IIe. Liste sur demande (joindre timbre). **Jean-Marc BOUILLY, 6, rue Bernard-de-Ventadour, 31600 Muret.**

Ech. prg sur 520 ST simple et double (Millenium Totale éclipse Kick off). **Sylvain SAUVAGE, 1A, rue de Minversheim, 67270 Huttendorf. Tél. : 88.51.59.01.**

Vds, éch., ach. originaux Amiga. Cherche contacts sympa pour échanges divers. Cherche A 501 + drive 3,5 ou 5,25. **Franck JASMIN, 105, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.72.12.25.**

Ech. jeux pr Amiga même avec déb. + achète impr. à prix raisonnable. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât 15, 13700 Marignane.**

Echange logiciels sur Atari ST. Rép. assurée. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Amiga gonflé désire échanger prgs + docs + T8A + tools + util. + sources ASM ou C + infos hard + digits. Rép. assurée mais pas sérieux s'abstenir ! **Chrsitian STENGER, 3, rue d'Alsace, Soucht, 57960 Meisenthal. Tél. : 87.96.87.28.**

520 ST (DF) ch. contacts sympas et sérieux. Rép. assurée à 100 %. **Cédric LEFEVRE, 8 *bis*, rue du Pezas, 80440 Boves.**

Echange impr. Epson P80 état neuf contre drive Atari 1050 + DOS ou logic. 800 XL ; ou vendue 500 F. **Christian LANGLADE, 3, résidence des Genêts, 92600 Asnières. Tél. : 40.85.02.12.**

Yankee, petites bits (8), Gaga (Ami), abstenez-vous. Heureux sudiste possesseur d'un ST écrivez-moi. For echange de prog. jeux. **Florence NERI, 17, rue Jean-Giono, 13310 St-Martin-de-Crau.**

Ech. sérieux sur Atari STF ou Amiga 500 + extension Dungeon Master et d'autres + nbrx utilitaires musique et image digitaliseurs. **Alain QUEROIX, 23 *bis*, rue Georges, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.48.44.**

PETITES ANNONCES

Ch. cont. sympas, sérieux et durables sur Amiga 500. **Patrick DUFRAIGNE, 63, rue du Gl-de-Gaulle, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.91.42.**

Ech. log. sur Amiga dans la région ou en Suisse. **Manuel CEGARRA, route de la Tuilerie, les Belhiardes, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.66.83.**

Passionnés Amiga diff. les meilleurs Demos + Slides + Digits + Datas Domaine public. Demander liste, rép. assurées. Joindre timbre. **F.D., boite postale 18, 59115 Leers.**

Amiga 500 éch. nouveautés. Déb. bienv. Ch. ts livres Amiga + utilitaires. **Francis MARÇON, bât. Topaze, appt 44, Mouzimpré, 54270 Essey-lès-Nancy. Tél. : 83.21.45.86.**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.


NAƧA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO
PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NAƧA.
NAƧA
électronique
36.14 CODE NAƧA
BL/LB


TM
LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance ... les exploits du héros capé et du diabolique JOKER™. "BATMAN™ c'est d'abord une B.D., un film magique, un jeu passionnant!"
COMICS USA.
AMSTRAD COMMODORE ATARI ST AMIGA
BATMAN
BATMAN
BATMAN
ocean
TM & © 1964 DC Comics Inc.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675